MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32X • COIN-OP

GRANDE CONCORSO FUTURA TI PREMIA

MEGA CONSOLE

CONSOLE 100% SEGA

NUMERO 19
ANNO 2
OTTOBRE 1995
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

FIFA 96 SOCCER
LA PAURA FA 96!

SUPER SKIDMARKS
Meglio di Micro Machines?

CLOCKWORK KNIGHT 2
IL CAVALIERE A MOLLA COLPISCE ANCORA!

MEGADRIVE — WEAPONLORD

SATURN — HI-OCTANE

32X — SPOT GOES TO HOLLYWOOD

GAME GEAR — PRIMAL RAGE

MEGA CONSOLE

N. 19 Ottobre 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus, Antonio "Log" Loglisci.
Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

SOMMARIO

BRESSO, MON AMOUR

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori che da settembre è cambiato il numero di telefono di **MEGA Console**. Quindi, d'ora in poi se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci il lunedì mattina con voce singhiozzante e implorante per sapere le fatality di **Mortal Kombat II** (possibile che ci sia qualcuno su questo pianeta che non ancora le sappia tutte a memoria?) perché saremo più inflessibili di Bio Massa quando ha deciso di mettersi a dieta! Ehm, pensandoci bene forse non è proprio il migliore degli esempi...

...E FATE BRAVI!!!

RAIDERS

Lombardo no perché è rotto ancora per un bel po', Winter l'anno prossimo andrà a giocare in Inghilterra, Conte non si sa se partirà titolare, Seedorf è troppo discontinuo... Ma chi cavolo mi compro a centrocampo? Scusate raga, ma in questo periodo dell'anno il Fantacalcio la fa da padrone e siccome fra poche ora ci sarà un calciomercato all'ultimo sangue stavo buttando giù un paio di nomi con cui sbaragliare la concorrenza (fra cui figurano, per la cronaca, Paolo, Puck, Bio Massa, Mad Max, Alessandro e Log). D'altronde essendo il sottoscritto (Simon), campione in carica... Eheheheheh... Vabbuò, passando ad argomenti più seri, spero abbiate già dato una rapida

...ARIO

RUBRICHE

MEGA 32X

MEGADRIVE

SATURN

GAME GEAR

FOREVER

...occhiata al contenuto di questo numero di **MEGA Console**: succulente preview di **Super Skidmarks, FIFA Soccer 96, Waterworld e Hi-Octane**, recensioni di **Clockwork Knight 2, Comix Zone, Primal Rage, Weaponlord, Batman Forever, Street Fighter Real Battle on Film...** Guai a chi osa lamentarsi, anche perché prosegue il **MegaConcorso Futura Ti Premia** che, nel caso non lo sappiate ancora (ma dove cavolo vivete?) vi permette di vincere Scooter, chitarre, computer, raccoglitori CD e molto, molto altro! Oh, però nel caso vinciate la settimana in Kenia ricordatevi almeno di mandarci una cartolina...

LASCIAMI, MOSTRO!

"Q: Se Hiroshi Yamauchi ti chiedesse un consiglio, cosa gli diresti?

A: Ingaggiare Tarantino per dirigere Super Mario Bros 2, il film..."

(Peter Molyneux, da CTW del 14/8/1995)

Chi sono? Dove sono? Da dove vengo? Esiste la realtà videoludica? E se non esiste, chi glielo dice a Riccardo Albini? Porsi queste domande è del tutto legittimo in un mercato ormai saturo di procioni senza dignità, per non dire di peggio.

Prendiamo un caso-limite che è già stato studiato a fondo perso dalla Scuola di Francoforte e dall'Asilo di Amburgo: Street Fighter - The Movie, uscito non si sa come qualche tempo fa in sala giochi e drammaticamente in arrivo per Saturn e PlayStation. Non escludo che quando leggerete queste righe sarà già disponibile... Presto, mettete a letto i bambini! Per chi non lo sapesse, si tratta del primo videogioco di un film tratto da un videogioco. Ora, per la legge transitiva, si potrebbe dire che Street Fighter: The Movie è il videogioco di un videogioco, lo spin-off di uno spin-off (non è una parolaccia, giuro, ma non ditelo a vostra sorella). A questo punto, mi verrebbe voglia di dire *sturm-und-drang*, così, giusto per vedere che effetto fa sui più impressionabili. Lo sfruttamento intensivo della popolarità raggiunta dal picchiaduro capcomiano è giunto a livelli di adiposo parossismo, qualunque cosa voglia dire: la software house nipponica si è ridotta a riciclare la tecnica di animazione fotorealistica lanciata dalla Williams con Mortal Kombat, a sua volta clone spudorato di Street Fighter. Se la transitiva è ancora valida (non ne sono certo, giunge voce dalla sala macchine che è stata sconfessata da un corsivo di Paperoga), allora la Capcom ha clonato se stessa. *Così li freghiamo attutti*, pare abbia commentato l'attuale presidente della Capcom, un certo Gaetano. Poi va finire che esco dal mio ufficio lanciando improperi a chicchessia e sbattendo la porta del joystick, ma poi mi viene in mente che non ho nessuno ufficio e allora non ne faccio nulla.

Ma passiamo a cose serie: ho ricevuto seicentosetteventiquarantanga lettere che facevano più o meno così: *"Caro MBF, sono triste e disilluso perché i miei non hanno alcuna intenzione di comprarmi il Saturn. Cosa posso fare per convincerli?"* Ora, i casi sono due: o c'è qualcuno che mi ha scritto seicentosetteventiquarantanga lettere uguali oppure un sacco di lettori differenti hanno lo stesso problema. Vi confesso, amici roditori, che anch'io ho vissuto sulla mia pelle la stessa controversia, ma ne sono venuto a capo alla grande applicando il principio secondo cui se Maometto non va alla montagna, allora Maometto va al mare, così impara quella stupida montagna. Tradotto in soldoni, (valuta Monopoli, ovviamente): visto che i miei hanno risposto picche più volte quando gli ho chiesto di farmi dono del Saturn, gliel'ho comprato io per il loro anniversario di matrimonio. Geniale, no? *"Quando nostro figlio ce l'ha regalato - hanno commentato - eravamo un po' perplessi. Ora invece usiamo il Saturn tutti i giorni, dopo cena e ci sentiamo pieni di energia. Insomma, gli anni passano per tutti, ma con il Saturn abbiamo ritrovato un perfetto equilibrio psicofisico."*

A proposito di parentame vario, ho letto proprio oggi sul Corriere una notizia talmente allucinante da risultare persino comica. A voi: "New York: una bambina di dieci anni spara a bruciapelo al fratellino di tre anni per giocare con un videogioco. *"Non ditelo a mio padre se no mi prende a botte"* avrebbe detto ai poliziotti. Morale della favola: se oggi non hai l'approvazione dell'Associazione Medici Dentisti Italiani non sei nessuno.

Fredericamente vostro,

Matteo Bittanti

AAAARGH, UN TOPO!

Questo mese lo spazio Q&A salta perché sono uno scansafatiche di prima categoria. Tornerà il mese prossimo? Chi lo sa. Forse sì, forse no, dipende dal tempo. Se piove, scordatevelo, non ho la minima intenzione di buscarmi un raffreddore per voi. Ekkekatz. Anzi, ho deciso che d'ora in poi vi farò io le domande. E' finita la pacchia, cocchi. Prima di chiudere, vorrei dire a Piergiorgio Tettamanti che il 32X funziona meglio se prima lo colleghi al Megadrive...

Q+A DELETED

Il di-battito animale del mese

PER UNO SPUTO DI GRAFICA IN PIU' ovvero IL 32X È UN DOWNGRADE?

Caro MBF,
mi chiamo Domenico Ferranti, ho 17 anni e ti scrivo per avere delle delucidazioni. Eh, già, perché credo che ultimamente la Sega abbia intrapreso una politica commerciale decisamente controproducente. Mi spiego: poco meno di un anno fa ha commercializzato il Mega 32X, espansione hardware che avrebbe dovuto potenziare di brutto le capacità dell'accoppiata MD+MCD, e non c'è dubbio che questo sia avvenuto, ma in modo decisamente parziale. Inizialmente infatti la Sega ha dichiarato che i giochi in fase di sviluppo per l'upgrade erano una trentina circa, ma oggi, a otto mesi dal lancio del 32X, la cifra non supera le dieci unità.

Alcuni sono stati annunciati e poi smentiti, per problemi tecnici o per evitare di danneggiare le vendite del Saturn (vedi **Virtua Fighter**, tra l'altro ri-annunciato ultimamente), ma la maggior parte dei giochi disponibili sono immensamente mediocri (vedi **Cosmic Carnage/ Motocross Championship**) o revival di vecchi coin-op (vedi **Afterburner/Space Harrier**).

A peggiorare le cose c'è il fatto che nemmeno i titoli migliori sono il massimo della vita. **Mortal Kombat II**, ad esempio, è troppo simile alla sua controparte a 16-bit, altro che "fotocopia dell'originale" e **Chaotix**, con la sua splendida grafica renderizzata, non impressiona più di tanto, dal momento che la Nintendo è riuscita a fare di meglio con **Donkey Kong Country**, che tra l'altro non abbisogna di alcuna espansione hardware per funzionare su SNES... Un'altra cosa che non capisco è l'incompatibilità tra Saturn e Mega 32X, che la Sega ha ribadito più volte. Ora, se le due macchine possiedono lo stesso cuore hardware e la stessa frequenza di clock, come fanno ad essere incompatibili? E' vero che il Saturn può contare su altri processori, ma è anche vero che il 32X sfrutta l'hardware di Megadrive e Mega-CD. I programmatori dovrebbero quindi produrre videogames che girino senza problema su Saturn e su 32X, come avviene per i PC. Perché allora il 32X è tanto meno potente del Saturn? La Sega continua a sfornare ottimi titoli per Saturn, come **Virtua Fighter, Daytona USA, Clockwork Knight** e ha persino implementato il suo 32-bit con un nuovo sistema operativo, mentre per 32X cosa abbiamo? **Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade, Doom, Virtua Fighter** (*beh, comincia a dire... NdMBF*) e poi? Il resto, o non vale la candela, o è ancora in fase di sviluppo.

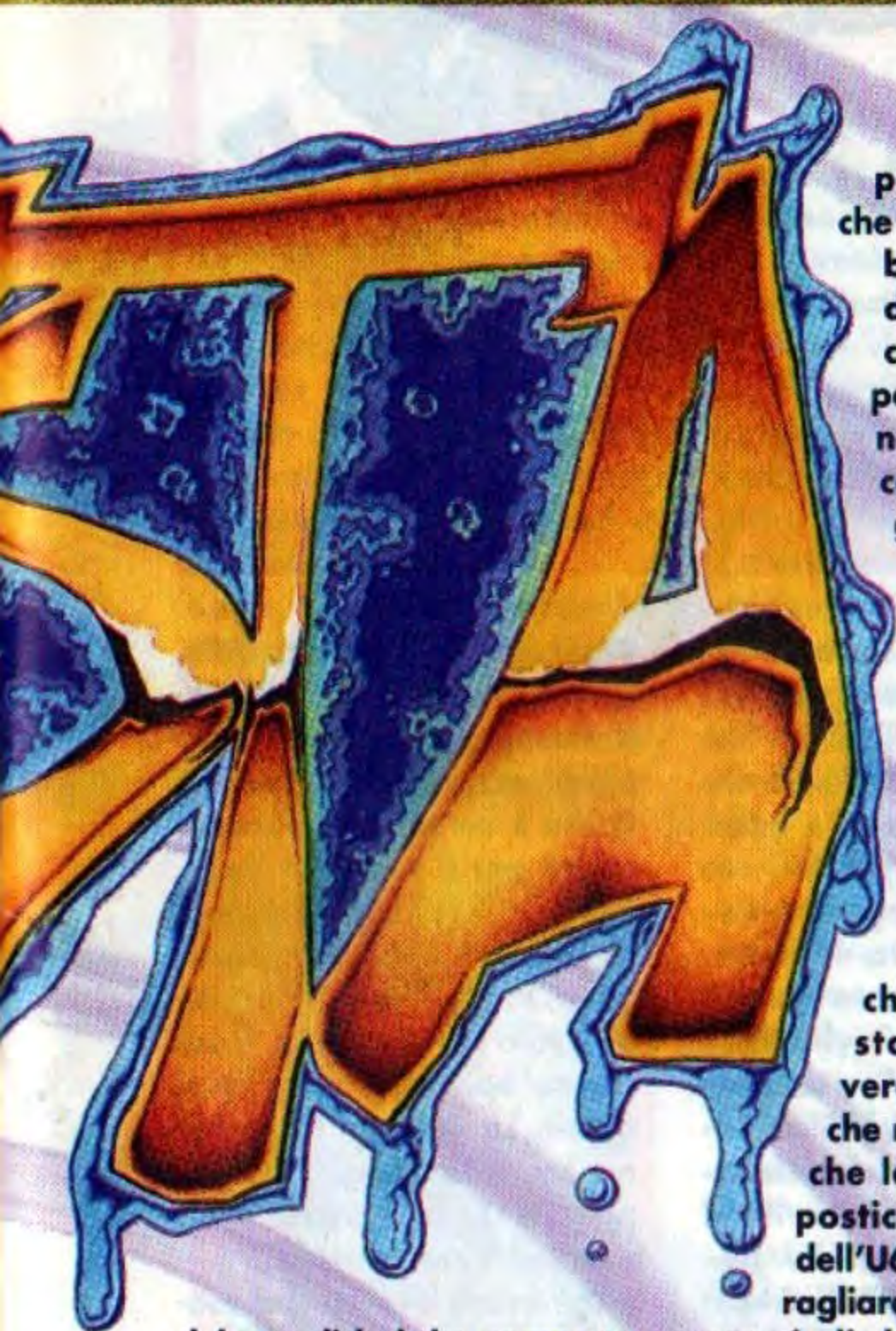
In sostanza, non vorrei che il Mega 32X faccia la stessa fine del Mega-CD, tra l'altro abbandonato dalla Sega stessa. Concludo con alcune domande.

Che fino hanno fatto i seguenti titoli **Aspect Warriors**, il bellissimo gioco della EA ispirato ai board games della Games Workshop; **Megarace**, il clone di **Crash & Burn** della Mindscape e **Uruselyatsura**, il cartoon game della Game Arts per MCD? (*il primo progetto è stato abbandonato diversi mesi fa. **Megarace** è disponibile, ma è una porcata: 25%; il gioco di **Lamù** è molto carino, ma il giapponese lo rende praticamente ingiocabile: 77%... NdMBF*)

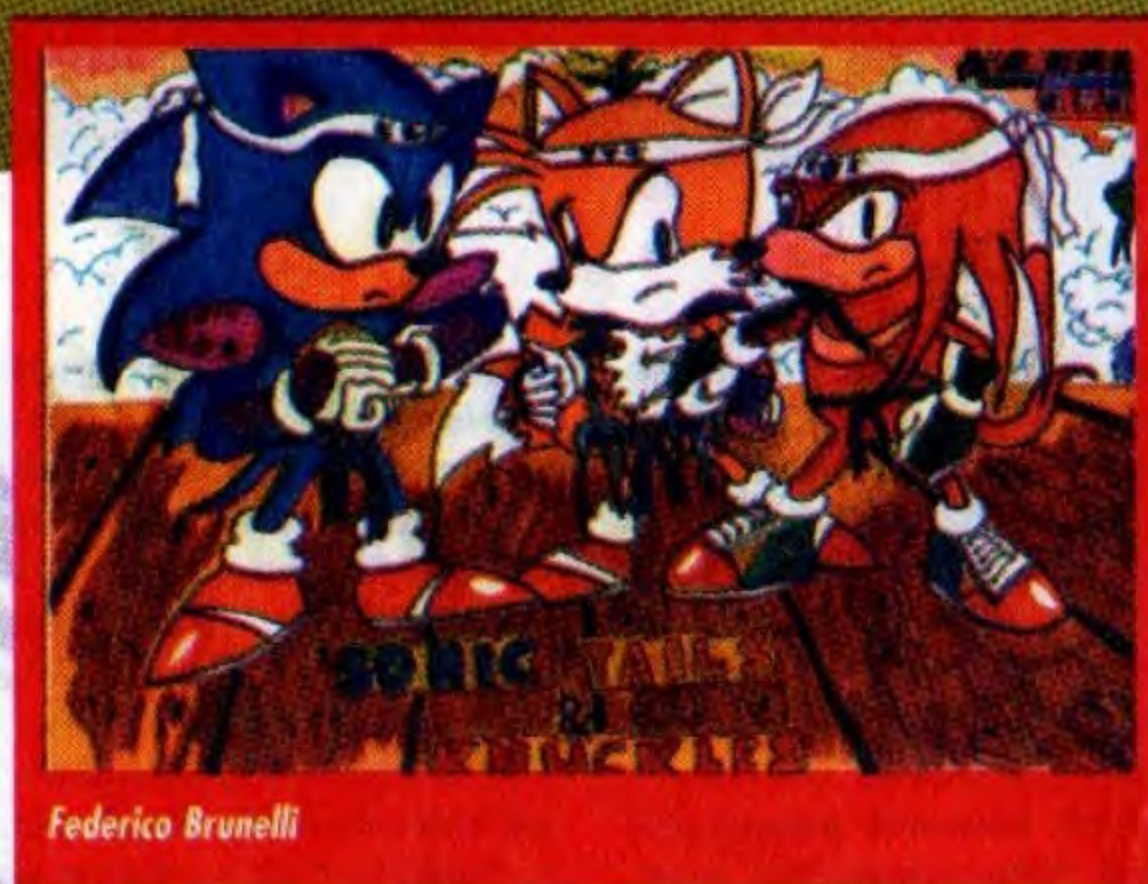
Complimenti per la rivista, veramente molto curata e in continuo miglioramento,

Domenico Ferranti (S.Filippo del Mela)

Carissimi amici della Mega Maidiremail,
vi scrivo con il comp perché adoro i trenini e adoro il linguaggio binario. Vorrei dire la mia riguardo alla diatriba "MD/SNES: i 16-bit agonizzano?" e anche riguardo al dibattito "Saturn/PSX, i 32-bit agonizzano?" (*e perché non un M2/Ultra 32, i 64-bit agonizzano, già che c'eri? NdMBF*).

In nome della par condicio e

del par di bal, ho comprato a suo tempo sia il Megadrive, sia il Super NES. Entrambe ottime console e credo che lo siano ancora, per quanto le giovani macchine siano ben più massive dal pdv tecnico. Sul numero 17 di **Mega** tale Luca Ramirez ha scritto che lo SNES è finito e che il Megadrive avrà ancora lunga vita. Questa considerazione l'ha elaborato basandosi sul presupposto che mentre il Megadrive sopravviverà grazie al 32X, il Super NES sarà sostituito dal NU64. Non per fare il bastian contrario, ma il Super NES vivrà, a mio parere, tanto quanto il MD+32X.
La verità è che sudare fa bene e gli zii della Nintendo continuano a basirci con line-up da colpo apoplettico con titoli per SNES del calibro di **Killer Instinct**, **Donkey Kong Country 2** e una serie di RPG epocali, mentre gli zii della grande "S" si fanno notare in tutt'altra maniera: per l'assenza di grandi giochi. Negli ultimi tempi, infatti, l'unico titolo decente è stato **Earthworm Jim**, unica boccata d'aria fresca in un marasma di cloni mal fatti e simulazioni sportive sempre uguali tra loro. Gente, se non ci fosse il 32X, il leggendario Megadrive sarebbe praticamente defunto (e lo dico a malincuore). E tuttavia, per quanto i titoli in arrivo per 32X siano più appetitosi del sushi con le pere, non credo che l'upgrade a 32-bit della Sega durerà sul mercato più del Super NES, macchina che deve ancora dare il meglio di sé. Per quanto riguarda i 32-bit: che delusione! In più di sei mesi non ho ancora visto un killer game per Saturn o PlayStation... Tanti bei giochi, ma nella sostanza niente di veramente storico, che ne dite? Io credo che la Nintendo stia posticipando l'uscita dell'U64 solo per sbaragliare la concorrenza con titoli devastanti. Se la console della Nintendo costerà veramente 250 dollari, penso che opterò per la concorrenza. Gradirei sapere quale sono le vostre opinioni in merito.
Continuate così che siete i migliori!

Emanuele Bresciani
(Luzzana - BG)

Caro signor Matteo Bittanti, sono Giampiero de Angelis, l'autore della lettera intitolata **Mortal Noia** apparsa sul numero 17 di **Emsi**. Quella missiva l'avevo scritta per mio cugino che soffre di insonnia, ma per errore l'ho imbucata... A parte gli scherzi... Il buon vecchio MBF (*sono giovane e cattivo, sia chiaro - NdMBF*) ha colto perfettamente quello che volevo dire in metafora. L'overdose di monotonia di cui è inzuppata la missiva fotografa perfettamente ciò che sta succedendo nel mercato videoludico.
La differenza tra la versione 32X e quella SNES di MK2 sono minimali e stupide quanto il prezzo che bisogna pagarle per poterle rilevare, oltre seicentomila lire. Non si può continuare a convertire titoli già usciti su cartuccia a 16-bit su console da 32-bit o su MCD aggiungendo uno sputo di grafica in più e un sonoro più accettabile. I titoli finora usciti per 32X o MCD sono solo conversioni più o meno migliorate di giochi ormai vetusti (le eccezioni sono poche). Ma porca pupazza, si possono convertire coin-op vecchi di dieci anni su una console nuova? Quando ho comprato il 32X ero decisamente soddisfatto del mio acquisto, perché il gioco che mi ero cuzzato, **VR Deluxe**, presentava notevoli migliorie rispetto alla controparte a 16-bit, ma da allora non ho visto che titoli mediocri, per non dire porcherie. Prendiamo **NBA Jam TE**: il gioco in sé è fantastico, ma prima è uscita la versione MD, poi quella 32X e fra poco quella Saturn... Possibile che si realizzino tre diverse versioni per tre diverse console di cui una è l'upgrade dell'altra (*perché no? Non c'è chi possiede tutte e tre i sistemi ludici? Ndr*)? Anche per il MCD succede lo stesso, se non peggio...
Secondo me per spazzare via tutta la mediocrità attuale dovrà passare un bel po' di tempo e forse dovremo aspettare proprio l'Ultra 64. Se la Nintendo mantiene le promesse, la console darà del filo da torcere a tutte le altre piattaforme ludiche esistenti.

Giampiero "Cioppi"
De Angelis (Roma)

I prossimi mesi saranno decisivi per il futuro del 32X: lanciato praticamente in contemporanea a babbo Satan, l'upgrade per Megadrive non ha avuto vita facile, dovendo fronteggiare la concorrenza interna oltre a quella delle altre console. Drammatiche le conseguenze a livello psicologico, altro che Edipo e il suo complesso...
Domanda: la politica della Sega è controproducente?
Risposta: ah, ma la Sega ha una politica?
A questo punto sorge spontaneo chiedersi se sia il gatto a mordersi la coda o se invece non sia la coda a mordersi da sola.
Oddio, il piano nove dall'oltrespazio elaborato dalla Sega era tutt'altro che malvagio: il 32X - come le telefonate di Lopez nello spot Telecom - avrebbero dovuto allungare l'esistenza al Megadrive, una console con una storia alle spalle. Qualcuno sostiene che alla fin fin della fiera la accorcerà anzitempo, ma hey, non si può essere sempre d'accordo su tutto, no?
Se la PlayStation è single, la cricca di mamma Sega (Saturn, 32X, MD, MCD, eccetera eccetera) costituisce una famiglia estesa di stampo vittoriano. Questo per dire che oggi la grande "S" si trova nella poco invidiabile condizione di dover supportare molte macchine da gioco differenti, solo che detto nel primo modo fa più scena.
La frammentazione degli sforzi e degli investimenti si riflette nel software dell'ultima generazione, mai testato abbastanza da risultare convincente, vincente o almeno con.
Il paradosso è che negli ultimi tempi la Sega ha preso la brutta abitudine di introdurre sul mercato giochi palesemente incompleti.
Un esempio paradigmatico e anche un po' paralitico è rappresentato da Virtua Fighter Remix, che, come dice il termine, è una versione riveduta e corretta del padre di tutti i picchiaduro 3D. L'originale per Saturn aveva lasciato molti utenti - noi di Megafunky Console per primi - insoddisfatti e un po' irritati. Era evidente, almeno per chi ne capisce almeno un miccino di videogames (in Italia, si sa, sono pochi), che il prodotto era lontano dalla perfezione, non tanto per lacune a livello tecnico della console, quanto per una programmazione affrettata e improvvisata. Da qui il nostro giudizio, un 89% peraltro contestato ferocemente da qualche lettore un po' miope. Software gretto, ancora da limare, insomma: la Sega ha una fretta del diavolo, ma per creare grandi giochi ci vuole tempo, Miyamoto docet. I prodotti del 32X soffrono della stessa sindrome: titoli come Motocross Championship o Motherbase sarebbero stati massivi con un paio di aggiustamenti, ma scelte di programmazione superficiali e approssimative li hanno condannati all'oblio. Sempre che la Sega non li remixi in un prossimo futuro... Già, remix e remake... Hmmm, se da una parte l'impegno della Sega nel rimediare agli "errori" è apprezzabile, dall'altra l'idea di costringere gli utenti a pagare due volte lo stesso gioco, puzza un po' di truffa. Certo, Arakawa è una brava persona, non manca di spedirci le cartoline da Bellaria, ma a tutto c'è un limite, okkekatz. Non vorrei che l'eccezione diventasse la regola: considerando che molti titoli della prima generazione del Saturn e del 32X non si sono dimostrati all'altezza delle aspettative (Daytona USA e Shinobi Ex insieme ad almeno tre quarti della produzione ludica per 32X), si corre il rischio che la grande "S" istituzionalizzi questa pratica, con il risultato di accrescere il caos sul mercato videoludico, oggi più che mai instabile quanto una biglia sulla piantana di uno scivolo. Se vi state chiedendo che cosa ci faccia una biglia sulla piantana di uno scivolo, non siete i soli: non perdetevi l'appassionante dibattito sul prossimo numero, partecipate numerosi e portate da bere, al resto ci pensiamo noi. Verdetto inesorabile, al-

Federico Brunelli

lora? No, il 32X ha ancora molto da dire. Forse deve ancora imparare a parlare: i programmatori, scusate il cliché, hanno appena sfiorato le sue potenzialità. Titoli come Virtua Fighter, Kolibri e i progetti degli Scavenger sono assolutamente determinanti, in questo senso. O la va, o la spacca. Ora o mai più. Mens sana in corpore sano. Resta il fatto che la grande "S" dovrà faticare parecchio per riacquistare credibilità agli occhi degli utenti e degli sviluppatori, ancora scettici sulle reali possibilità di successo su larga scala del 32X.

Staremo a vedere, il che può significare "Johnny, siamo spacciati!" o "Beh, poteva andare peggio" a seconda del fuso orario.

Per quanto riguarda le possibilità di una compatibilità tra Mega 32X e Saturn, la Sega of Japan è stata categorica: no, no e ancora no. Circola voce che la Sega of America sia da tempo al lavoro su un converter da inserire nella porta cartucce del Saturn in grado di garantire la compatibilità con i giochi del 32X, ma fino ad oggi non è stato ufficializzato nulla. Quando e se ciò avverrà, saremo ovviamente i primi a comunicarvelo, anche a costo di telefonarvi a casa (tanto paga D'Italia). Per ora: circolare, circolare, non c'è niente da vedere... Mi chiedo comunque quali contorti possessori del Saturn possano essere interessati alla versione 32X di Virtua Fighter quando per l'ammiraglia è già disponibile il Remix e prossimamente anche il sequel. Ognuno ha le sue perversioni, d'accordo, ma suvvia... crescete!

Alla luce di quanto esposto, appare in qualche modo condivisibile il malcontento dei supporters Sega, ma prima di guardare alla... er, cough cough... Nintendo (ora mi devo lavare la bocca col sapone...) e all'iperuranico (nel senso di etereo) Ultra 64, suggerirei di aspettare la seconda generazione di titoli per Saturn, sviluppati con il nuovo sistema operativo. Insomma, ormai lo avrete capito: il tempo del divertimento ludico è continuamente rinviato a causa di un mercato schizoide che promette e non mantiene e se mantiene delude. Devolvete la grana in beneficenza al sottoscritto e saremo tutti contenti. Soddisfatti o soddisfatti.

Conclusione: il 22 novembre prossimo, il Saturn compie un anno. Considerando la tempistica videoludica, direi che la console della Sega è entrata da poco nella fase della pubertà.

Ne vedremo delle belle. Forse.

5 REGOLE PRATICHE PER NON OTTENERE LA PUBBLICAZIONE

1) Scrivere "console" con due elle.
2) Fare domande tipo "E' meglio il Saturn o la PlayStation?"
3) Inviare la stessa missiva a più testate.
4) Non firmare la propria lettera.
5) Contestare apertamente le decisioni di Lippi.

SATURN CONTRO 3DO

Spettabile redazione di **Mega Console**,

mi congratulo con voi per la rivista spaziale, ma non approvo le vostre considerazioni sul 3DO apparse sul numero di luglio. A mio parere state sottovalutando la console di Trip, console che posseggo da sette mesi insieme ad un Megadrive. Non mi va giù il fatto che il 3DO non venga considerato una console della nuova generazione: per me lo è, il 3DO è una macchina a 32-bit come le altre, se non migliore, grazie a giochi molto originali. Non dico questo in quanto possessore del 3DO (*naaah, chi poteva pensarlo? NdMBF*), ma perché mi sono reso conto che la migliore casa di produzione per 3DO, la Crystal Dynamics, ha seguito una strategia molto chiara, che dovrebbe essere presa ad esempio dalle altre software house. Mi riferisco al fatto che fino ad oggi hanno prodotto molti giochi differenti ed originali tra loro e non dei semplici cloni di picchiaduro. Posseggo titoli come **Crash & Burn, Total Eclipse** e **Off World Interceptor** e mi sono bastati per rendermi conto delle potenzialità della Crystal Dynamics di creare dei veri e propri giochi originali. Tenete in considerazione il 3DO, perché con le sue capacità, può mettere sotto chiunque. So che non mi pubblicherete perché ho esposto idee contrarie alle vostre, ma vi prego di leggere comunque questa lettera, dopodiché questo pezzo di carta potrà anche finire nel cestino.

Un caloroso saluto da

Luca Mangoni

Gianpiero Franchino

Premesso che potevi risparmiarti provocazioni un po' patetiche alla "so che non mi pubblicherete perché ho esposto idee contrarie alle vostre, ma vi prego di leggere comunque questa lettera, dopodiché questo pezzo di carta potrà anche finire nel cestino" per elemosinare la pubblicazione; chiarisco immediatamente che non ho mai messo in dubbio le potenzialità del 3DO, bensì ho sottolineato il loro mancato sfruttamento da parte degli sviluppatori a due anni dal lancio della console. La Crystal Dynamics ha realizzato fino ad oggi ottimi demo giocabili, ma di titoli memorabili ne ho visti ben pochi. Speriamo che Solar Eclipse e Baseball '95 previsti per Saturn siano più interattivi dei loro predecessori. La grafica non basta: l'abito non fa il monitor. Non credo che il 3DO possa creare grossi problemi al Saturn, anche se la recente riduzione di prezzo (in USA la console di Trip costa 299 dollari contro i 399 del Saturn) incentiverà sicuramente le vendite. In ogni caso, se l'M2 non convince, il 3DO è carne morta. Così parlò Zarathustra...

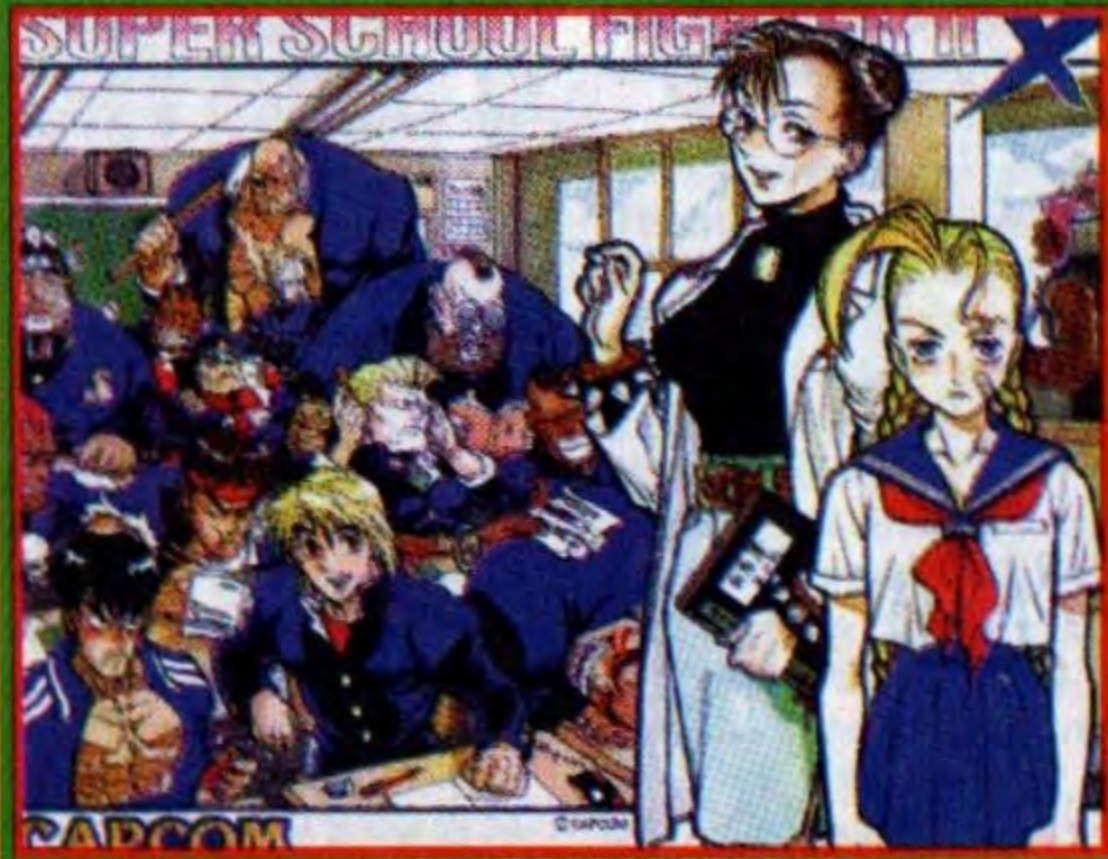
QUICKMAIL

Megafunky readers di Mega Console, è MBF che vi parla: per venire incontro alle vostre esigenze di giovani esseri viventi in cerca di certezze in un mondo che sembra poterne farne a meno, eccovi le risposte alle domande che non avreste mai pensato di porre. Trotta trotta cavallin...

Alessandro: Super Street Fighter 2 Turbo non è previsto per MD. No, non uscirà mai. Non fare così, che sei grande, dai. **Street Fighter Legends** aka **SFO**, invece, nemmeno. E già, Saturn only. Lo so, lo so, sono tempi cupi. **Mortal Kombat 3** che è un'emerita porcata, uscirà per il sedici bit Sega, come a dire: "oltre il danno, la beffa". Vedi megapreview. **Final Fight** è disponibile solo per Mega-CD. Il secondo episodio non è mai uscito. La Capcom ha appena lanciato **Final Fight 3** per SNES, non escludo un eventuale conversione.

Stay tuned, ovvero stai tonnato, che il vitello è in frigo.

Massimiliani Paolo di Roma e tutti quelli che ci spediscono francobolli per richiedere risposte private: non fatelo. Tanto per cominciare, i francobolli vengono selvaggiamente riciclati da Max. Inoltre, non abbiamo tempo materiale per rispondervi personalmente. Però sappiate che vi siamo vicini col cuore. Per avere consigli e suggerimenti relativi a **Mortal Kombat II** ti suggerisco di chiamare la nostra hotline allo 02/66528240, il venerdì dalle 16 alle 18. Non è un telefono erotico, non è un 144. Un buon gioco di Formula Uno per Megadrive? **F1** (Domark), **Super Monaco GP 2** (Sega), **Virtua Racing** (Sega).

Francesco Androide De André (Roma): Se preferisci la frenesia e la velocità al realismo, direi che **NBA Jam TE** si impone su **NBA Live '95. Sensible World of Soccer** non è disponibile né per MD né per MCD e dubito che sarà commercializzato. Esiste però **Sensible Soccer World Cup Edition**, un vero e proprio must se non possiedi la versione originale. Il miglior tennis per MD è probabilmente **Pete Sampras '96** (CodeMasters) anche perché gli altri fanno pietà. Giochi di ruolo massivi a 16-bit? **Soleil, Shining Force 2, The Story of Thor, Phantasy Star III e IV, Landstalker** e **Light Crusader**.

Andrea Paderni (Castelnovo Sotto, Re): Non esistono simulazioni di ciclismo in giro per Megadrive, che io sappia. Già, è un peccato. **FIFA Soccer '95** è nettamente meglio di **Fever Pitch**. E' già in circolazione un adattatore universale per Saturn ed è distribuito dalla Datel.
Luca "Selva" Carosella (Pietradefusi, AV): **Landstalker 2** dovrebbe uscire per Saturn nei primi mesi del '96, ma prima vedremo **The Story of Thor 2** (le prime foto sono state pubblicate sul numero di settembre di **Mega Console**). Non so nulla di un videogioco per Saturn ispirato ai dannati Cavalieri dello Zodiaco. **Sega Rally** versione home è prevista per gennaio/febbraio. Un'anteprima speciale è imminente. Non esiste alcun gioco su cartuccia per Saturn al momento. **Samurai Shodown 2, Tekken, Tohshinden** e **Double Dragon** non sono stati annunciati per la console Sega. In compenso **Virtual Volleyball** (mini-recensito su questo numero) è abbastanza osceno.
Alberto Grantini (Imola): le simulazioni di basket previste per Saturn sono una caterva e una gazzosa. **NBA Action** (Sega), **NBA Jam TE** (Acclaim), **Converse Hardcore Hoops** (Virgin) e due dalla Electronic Arts. **Virtua Sonic** dovrebbe uscire prima di Natale. Sì, **Desert Tank** è in arrivo, ma solo per Saturn e non per 32X.
Damiano Borella: il nuovo sistema operativo del Saturn è stato sviluppato per Saturn e non per 32X altrimenti avremmo detto che la Sega ha sviluppato un nuovo sistema operativo per 32X e non per Saturn. **Revolution X** per 32X non sarà identico al 100% al coin-op, ma forse è meglio così.
Andrea (Castlevetro Piacentino): AD PERSONAM
"Egregio MBF, sono un utente del MD da circa 2 anni e vorrei dire a Luca Maggiolini, sì, quello che ha scritto la lettera intitolata "I lettori sono una massa di beoti" se non si vergogna di quello che ha scritto, non tanto per aver evidenziato la stupidità delle domande degli altri, ma per aver insultato dei poveri imbecilli che comprano la rivista e poi non la leggono."
Aspettiamo trepidanti la risposta del Maggio.

Tiziano Orelli

Paolo Ghisotti

MEGA COMMENTONE FINALE

Ebbene sì, lo confesso: non ho mai visto Tekken. Però ho letto il libro. Poco Maalox. Lo sapevate che alcune delle mucche più felici d'America vivono a due passi da casa mia? La Sega lancerà presto una serie di videogiochi ai cinque cereali, ma si vocifera che entro la fine dell'anno saranno disponibili anche CD-ROM al malto d'orzo. *"Vogliamo smentire la diceria che i videogiocatori siano una massa di obesi brufolosi"* ha commentato Tom Kalinske sorseggiando un'orzata al Bar qui sotto. Mai lavarsi le orecchie mentre ci si trucca. Un mio amico si è cosparso il viso di cerume convinto che fosse cerone. Il CD-ROM ha dieci anni, ma il cervello di un bimbo di tre. Andate in pace, spiedini alla brace.

Vostro, MBF

"SEGA NEWS!!!"

Il successore del Saturn si affaccia all'orizzonte; tutto quello che avreste voluto sapere sulle versioni Sega di Tohshinden e *Mortal Kombat 3*; le prime foto di Sega Rally e Hang On GP '95 nonché una caterva di notizie che sulle altre testate appaiono un mese dopo, quando va bene: questo e altro ancora nello spazio più gettonato di Mega Console. *Nobody does it better.*

a cura di Matteo "MBF" Bittanti

SATURN FACTS

Undici mesi fa veniva commercializzato il Saturn in Giappone. Il successo, lo ricorderete, è stato strepitoso: tra prenotazioni e acquisti effettivi, le principali catene di negozi nipponiche avevano piazzato oltre 150.000 unità in soli 24 minuti (fonte *Famitsu Express*, una delle riviste jappo più affidabili). A dicembre del 1994, la quota di Saturn venduti aveva raggiunto quota 500.000, grazie al traino di **Virtua Fighter**. Attualmente, le console vendute hanno superato il milione e mezzo di pezzi. Il lancio americano del Saturn, avvenuto lo scorso maggio è stato coronato da un altro successo, soprattutto se si considera il prezzo elevatissimo della console secondo gli standard a stelle e strisce (400 dollari, oltre settecentomila lire): a settembre, la console Sega aveva toccato quota 100.000. In Europa la macchina è stata lanciata il 18 luglio. In Inghilterra si parla di oltre 10.000 unità vendute che vanno ad aggiungersi alle unità nipponiche importate parallelamente. **Daytona USA** ha raggiunto la seconda posizione delle classifiche di vendita di giochi su CD-ROM, generalmente monopolizzate da uggiosi titoli per PC. Pur essendo disponibile da pochi mesi, i giochi commercializzati per Saturn hanno raggiunto un volume di vendite addirittura superiore a quello del 3DO, console disponibile in Gran Bretagna da oltre un anno. In Italia il prezzo del Saturn è di 1.099.000 con un gioco, **Virtua Fighter**. La Sega of Europe intanto ha confermato la commercializzazione della versione PAL del godurioso **Virtua Fighter Remix** per la fine di ottobre. In Giappone è stato lanciato in sala giochi **Virtua Fighter 2.1**, una versione leggermente migliorata del secondo episodio della saga poligonale più megalitica dell'universo. Grafica modificata, intelligenza artificiale dei lottatori affinata e poco altro. Non è chiaro se la versione per Saturn, prevista per Natale, includerà le migliorie della versione **2.1** o meno. *Stay tuned for more and lamponi.*

SOFTWARE INFO

La notizia del mese è sicuramente l'annuncio della conversione di **Tohshinden** per Saturn. La conversione non sarà curata dalla Takara (che sta ultimando l'appetitoso **Steamgear Mash**, vedi box) ma dalla Sega stessa. Il massivo picchiaduro poligonale sfrutterà il nuovo sistema operativo del Saturn. Secondo le prime indiscrezioni, sarà inserito un nuovo personaggio, Cupido (Jupiter nella versione americana), schermate di presentazione assolutamente inedite e un sacco di innovazioni di rilievo. **Tohshinden** S sarà commercializzato a gennaio.

Pinocchio: la Virgin ha ceduto alla Sega i diritti del platform presentato qualche mese fa su queste pagine, ma l'uscita è stata posticipata al febbraio del 1996. Cronaca di un sequel annunciato: la divisione americana della grande "S" ha annunciato **Bug 2**. Il primo episodio è stato recensito in esclusiva sul numero 17 di **Mega Console**.

Il videogioco di **Akira** è in arrivo per Saturn…

Brutte notizie per i possessori del 32X: la Infogrames ha droppato ogni progetto di convertire **Alone in The Dark 1 & 2** per l'upgrade a 32-bit Sega, annunciando nel contempo di stare lavorando ad una deluxe version per Saturn.

SATURN 2 NEL 1997!

L'annuncio ufficiale non c'è ancora e probabilmente non ci sarà per qualche tempo, ma secondo fonti estremamente attendibili, la Sega starebbe già sviluppando il successore del Saturn. La nuova console, probabilmente a 64-bit, dovrebbe essere lanciata sul mercato nipponico verso la fine del 1997. La Lockheed Martin, compagnia americana specializzata nel settore della Computer Graphics a livello mega-professionale (il Model 1 & 2 dei coin-op Sega sono usciti dai suoi laboratori), è al lavoro il cuore della nuova console già dallo scorso settembre. Verso la fine del 1996, i sistemi di sviluppo del Saturn 2 (nome provvisorio) saranno resi disponibili alle principali software house. L'esigenza di lanciare una nuova piattaforma ludica è facilmente intuibile: la grande "S" abbisogna di una console molto più potente dell'attuale Saturn per fronteggiare una concorrenza tecnicamente più agguerrita: Ultra 64 ed M2 saranno lanciati il prossimo aprile e promettono prestazioni di gran lunga superiori rispetto all'attuale Saturn ed è già noto (**Super Console** è stata la prima testata italiana a rivelarlo) che la stessa Sony ha già annunciato, sempre per il 1997, la PlayStation 2.

La CPU del Saturn 2 sarà costituito dal chip R3D/100, sviluppato interamente dalla Lockheed Martin. il processore include un poderoso geometry engine e uno dei processori grafici più sofisticati sul mercato. Al momento non è chiaro se il Saturn 2 manterrà qualche forma di compatibilità con la console attuale, e tantomeno se la Sega preveda la realizzazione una sorta di upgrade a 64-bit sul modello del 32X (il Mega 64?) e dell'M2 per 3DO. Non perdete i prossimi numeri di **Mega Console** se volete saperne di più.

GAME GEAR 2: NOMAD IN ARRIVO!

A partire dalla fine di ottobre sarà disponibile in edizione limitata il Nomad, il successore a 16-bit del Game Gear. Presentato ufficialmente il 22 agosto scorso, il Nomad è, sostanzialmente, di un Megadrive portatile dalle dimensioni analoghe a quelle del Game Gear, solo più spesso e leggermente più pesante. Lo schermo a colori misura tre pollici e un quarto e può essere connesso al televisore di casa tramite un cavetto incluso nella confezione. La console è compatibile al 100% con gli oltre 600 titoli disponibili per Megadrive e include una porta joypad per garantire il gioco simultaneo a due giocatori. Il Nomad richiede sei pile stilo che garantiscono almeno tre ore di gioco. Il prezzo della console è 200 dollari con un gioco o 180 senza. Il lancio su larga scala del Nomad è previsto per Aprile. Intanto, giungono notizie contrastanti sul Neptune, il Megadrive + 32X tutto in uno che la Sega aveva intenzione di lanciare in ottobre. L'uscita della console è attualmente in forse, vista la crisi che sta attraversando il 32X.

I possessori di Game Gear, intanto, non disperino: la Sega ha sviluppato una routine rivoluzionaria per la console portatile a colori più venduta nel mondo che permette di ottenere effetti di scaling (ingrandimenti e zoomate) finora accessibili solo a sistemi più sofisticati, come il Lynx, piattaforma ormai morta e sepolta. La Sega è al lavoro su una serie di titoli rivoluzionari per Game Gear che sfrutteranno questa nuova tecnologia.

ULTIMA ORA: FIGHTING VIPERS!

La Sega ha lanciato **Fighting Vipers**, un nuovo, radicale picchiaduro poligonale sviluppato con l'engine di **Virtua Fighter 2**. Include otto lottatori, i combattimenti si susseguono a velocità incredibile, per quanto l'area di gioco sia più ridotta rispetto a quello di **VF2**. E' stata eliminata la possibilità di sbattere fuori dal ring i propri avversari, in compenso potrete sempre scagliarli contro i muri. Chi ha giocato **Virtua Fighter 2** riconoscerà in **Fighting Vipers** molte delle mosse (in particolare le prese), che rendono l'ultimo titolo della Sega più uno spin-off che un update vero e proprio.

E' inoltre in arrivo il seguito di **Virtua Cop**, intitolato sorprendentemente **Virtua Cop 2**. Checkate le foto, ne parleremo più dettagliatamente nel prossimo numero...

MORTAL KOMBAT: IL FILM

Dopo gli orripilanti **Super Mario Bros** e **Street Fighter: The Movie**, pare dovremo sorbirci un altra produzione cinematografica ispirata ad un videogioco di successo. A chi tocca, tocca: è il turno di **Mortal Kombat**. Il film è uscito ad agosto negli States ed è previsto per Natale in Italia. Finanziato dalla New Line Cinema (la più grande compagnia indipendente d'America, sua la saga di *Nightmare*) e diretto dal britannico Paul Anderson (il regista di *Shopping*, film mai arrivato in Italia), **MK** si avvale degli effetti speciali di alcuni maghi di Hollywood, che in precedenza hanno lavorato a film come *Terminator 2, Dracula e Giovannona Coscialunga 2*. Il film è ambientato nel regno dell'Oltretomba ed ha come protagonista il molliccio Christopher "Highlander" Lambert nei panni di Rayden. La cosa bella è che **MK** è il film più visto negli States da un bel pezzo a questa parte! Recensione (cinematografica) imminente.

Nella versione americana di **Astal** sono stati eliminati i continua infiniti ed è stato modificato il livello di difficoltà. **Riglord Saga**, recensito proprio su questo numero è in fase di traduzione in lingua inglese e sarà disponibile alla fine di novembre con il titolo **Mysteria**. A proposito di RPG: **Lunar 3** per Saturn a gennaio... La Konami si appresta a lanciare **Pop'n' Twinbee Deluxe Pack**, che riunisce in un solo CD il vecchio coin-op (convertito per SNES qualche anno fa) e una versione remixata, sulla falsariga del **Parodius Deluxe Pack** uscito pochi mesi or sono. Attualmente completo al 70%, la collection Konami sarà disponibile alla fine di novembre.

Virtua Fighter 3 update: al momento di andare in stampa ci è giunta notizia che il terzo episodio della saga poligonale è completo al 50%. Grazie al Model 3, l'AM2 ha incrementato nettamente il numero di poligoni su schermo, arricchendo il tutto con schermate renderizzate sviluppate con le piattaforme della Silicon Graphics. Speciale in arrivo...

Sega-Atari: la Sega commercializzerà presto una serie di conversioni di vecchi classici della casa americana per Megadrive e Game Gear. Si parla di cartucce-compilation contenenti fino a quattro giochi, per altro dei semplici update e non remake veri e propri. E' stato inoltre smentita la notizia che la Atari ha acquistato i diritti di titoli come **Virtua Fighter** per Jaguar... Oltre il danno, la beffa, eheheheh...

TOP FIVE SATURN

1) Virtua Fighter Remix	**Sega**	**Picchiaduro**
2) Clockwork Knight 2	Sega	Platform
3) Daytona USA	Sega	Racing
4) Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto
5) Shinobi Ex	Sega	Azione

MOST WANTED SATURN

1) Virtua Fighter 2	**Sega**	**Natale**
2) Sega Rally	Sega	Gennaio
3) Tohshinden S	Sega	Gennaio
4) Darius Gaiden	Taito	Dicembre
5) Project Overkill	Konami	Novembre

TOP FIVE MEGADRIVE

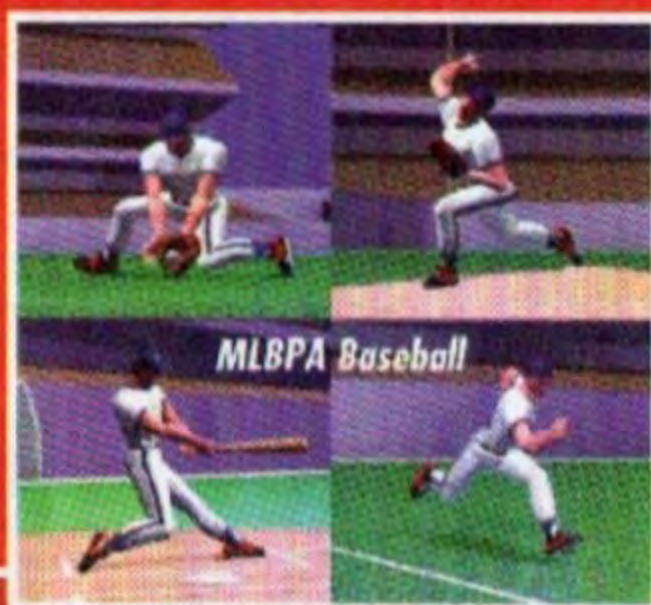
1) The Legend of Thor	**Sega**
2) Micro Machines '96	Codemasters
3) NBA Jam TE	Acclaim
4) FIFA Soccer '95	EA
5) Light Crusader	Sega

MOST WANTED MEGADRIVE

1) X-Perts	**Sega**
2) Mortal Kombat 3	Williams
3) Super Skidmarks	Codemasters
4) Earthworm Jim 2	Shiny Ent.
5) FIFA Soccer '96	EA

ECTS NEWS

Dal 10 al 12 settembre s'è tenuta a Londra la consueta edizione autunnale dell'ECTS (European Computer Trading Show), fiera di primissimo piano nel panorama videoludico del Vecchio Continente. Tra una partita ad **Alpine Racer** della Namco e uno "screwdriver", in mezzo a una quasi-rissa fra il celeberrimo Random (pregiudicato galiziano ricercato ormai in 14 stati) e l'ormai-famoso-a-causa-di-questa-storia Jumpy (con un passato come controfigura del tipo con gli occhialazzi in **Riptide**) e a un taglio di capelli alla Tin Tin, lo staff di **MEGA** è riuscito a raccogliere la solita badilata di notizie che vi state sollucherando in queste pagine. Dato che la quantità di giochi presentati era notevole approfittiamo di questo box per fare una carrellata sui titoli che non hanno trovato spazio nelle Preview...

MLBPA Baseball

Andiamo in ordine alfabetico come a scuola e partiamo quindi con la Acclaim: **Mortal Kombat II** e **Alien Trilogy** (entrambi per Saturn) facevano bella mostra di sé allo stand della casa americana. A pensarci bene "bella mostra" non è proprio l'espressione più azzeccata, specie per il secondo titolo che ci ha lasciato parecchio interdetti a causa della povertà grafica e della mancanza di definizione dei nemici. Molto più interessante la presenza di Les Ferdinand, nazionale del Newcastle dalla faccia perennemente incacchiata (forse perché il giorno prima la sua squadra aveva preso le mazzate...) e dei London Monarchs, squadra di football della capitale del Regno Unito.

Casper

La Interplay sfoggiava **Casper** e **Cyberia** (Saturn - Dicembre): il primo è un gioco d'azione dalla grafica notevole ispirato alla pellicola che ha riscosso un cifro di successo in USA, mentre il secondo è un misto fra action e adventure e vanta dei paesaggi in 3D assolutamente spettacolosi.

La Sunsoft inizia a martellare su Saturn con **Galaxy Fight**, un picchiaduro uno-contro-uno robottico caratterizzato da una difficoltà semplicemente epocale: speriamo in bene per la versione finale...

Galaxy Fight

Cyberia

Dulcis in fundo la Konami lancerà una serie di titoli semplicemente leggendari (speriamo...): **NFL Full Contact** è una simulazione di football americano con grafica realizzata mediante workstation Silicon Graphics, **NBA Basketball** è identico, ma con la pallacanestro, **MLBPA Baseball** idem e Goal Storm è la conversione di **Winning Eleven** per Playstation su Saturn. Completano la serie **Project Overkill**, un violentissimo sparatutto ad ambientazione militare e **Castlevania - The Bloodletting**, un nuovissimo episodio della saga di **Castlevania** (ma va?).

MORTAL KOMBAT 3

SATURN | **GT INTERACTIVE** | **PICCHIADURO** | **APRILE**

Quelle che state vedendo sono le prime immagini di **Mortal Kombat 3** per Saturn. Balza subito all'occhio l'estrema fedeltà con l'originale da sala. Quattordici lottatori, super mosse, fatality e scenari metropolitani sono stati riprodotti fin nei minimi dettagli. Non a caso, i programmatori della Williams al lavoro da oltre quattro mesi sulla versione Saturn hanno avuto accesso completo alle librerie della Williams per i fondali, gli sprites dei combattenti, l'introduzione e gli effetti sonori, aspetti che soni poi stati adattati alle caratteristiche del Saturn. Ma la notizia più interessante è che sebbene **Mortal Kombat 3** uscirà sul mercato a Ottobre per PSX in seguito all'accordo Sony/Williams e solo in primavera per Saturn, quest'ultima conterrà molte innovazioni inedite rispetto alla prima. Infatti, **Mortal Kombat 3** per Saturn includerà le *Extreme Updated ROM Information* del coin-op e per questo motivo può essere considerato una versione deluxe. Pare inoltre che molte delle innovazioni che verranno incluse nella versione Saturn non saranno disponibili nemmeno per Ultra 64 per via delle limitazioni di memoria imposte dal formato cartuccia. CD-ROM 1, silicio zero. Non perdete i prossimi numeri di **Mega Console** per un'anteprima di quelle radicali distruttive.

SEGA RALLY

SATURN SEGA RACING DICEMBRE

In attesa dell'anteprima completa che apparirà prossimamente, eccovi le primissime immagini di **Sega Rally** per Saturn, il successore di **Daytona USA**. Completo solo al 10%, il racing game sviluppato dall'AM3 sarà disponibile per Natale in Giappone. La conversione sfrutta il nuovo sistema operativo del Saturn e promette grandi cose, almeno stando a Yu Suzuki, che si sta occupando personalmente del progetto. Ovviamente la grafica della versione casalinga non sarà identica a quella ultraspettacolare del coin-op, ma possiamo legittimamente attenderci una velocità e uno scrolling iper-fluido nonché una netta attenuazione del fenomeno del pop-up.

SHINING WISDOM

SATURN SEGA RPG TBA

Si tratta di uno degli action RPG simil-**Zelda** più attesi per Saturn. Evoluzione di **Soleil, Shining Wisdom** è previsto per la fine di novembre ed è stato interamente sviluppato dal Sonic Team, uno dei team più massivi della Sega. Check it out!

STEAMGEAR MASH

SATURN TAKARA AZIONE NOVEMBRE

Grandioso action-game con grafica isometrica prodotto dalla casa di Tohshinden per PlayStation. In quanto a giocabilità, ricorda molto il coin-op 3D di Sonic...

HANG ON GP '95

SATURN **SEGA** **RACING** **IMMINENTE**

Versione riveduta e corretta di **Hang-On**, uno dei primissimi titoli di Yu Suzuki, **Hang On GP '95** (aka **Virtua Hang On**) dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete queste righe. Sviluppato con il nuovo sistema operativo del Saturn, la simulazione motociclistica della Sega non dovrebbe soffrire di rallentamenti o effetti di pop-up (apparizione improvvisa di poligoni). Due prospettive selezionabili, trenta motociclette differenti, compatibilità con l'Arcade Racer Sega. Recensione completa sul prossimo numero.

VERTIGO

SATURN **SCAVENGER/SEGA** **AZIONE** **FEBBRAIO**

Lo avevamo già detto e lo ripetiamo ora. **Vertigo** è il videogioco più massivo che abbiamo mai visto su Saturn. Si tratta di una incredibile simulazione di corsa a bordo di una pseudo-moto futuristica che definire ultraveloce è un missino riduttivo. Ah, **Vertigo** vanta oltre 32,000 colori su schermo contemporaneamente: gli Scavenger rullano di brutto! Imminente uno speciale.

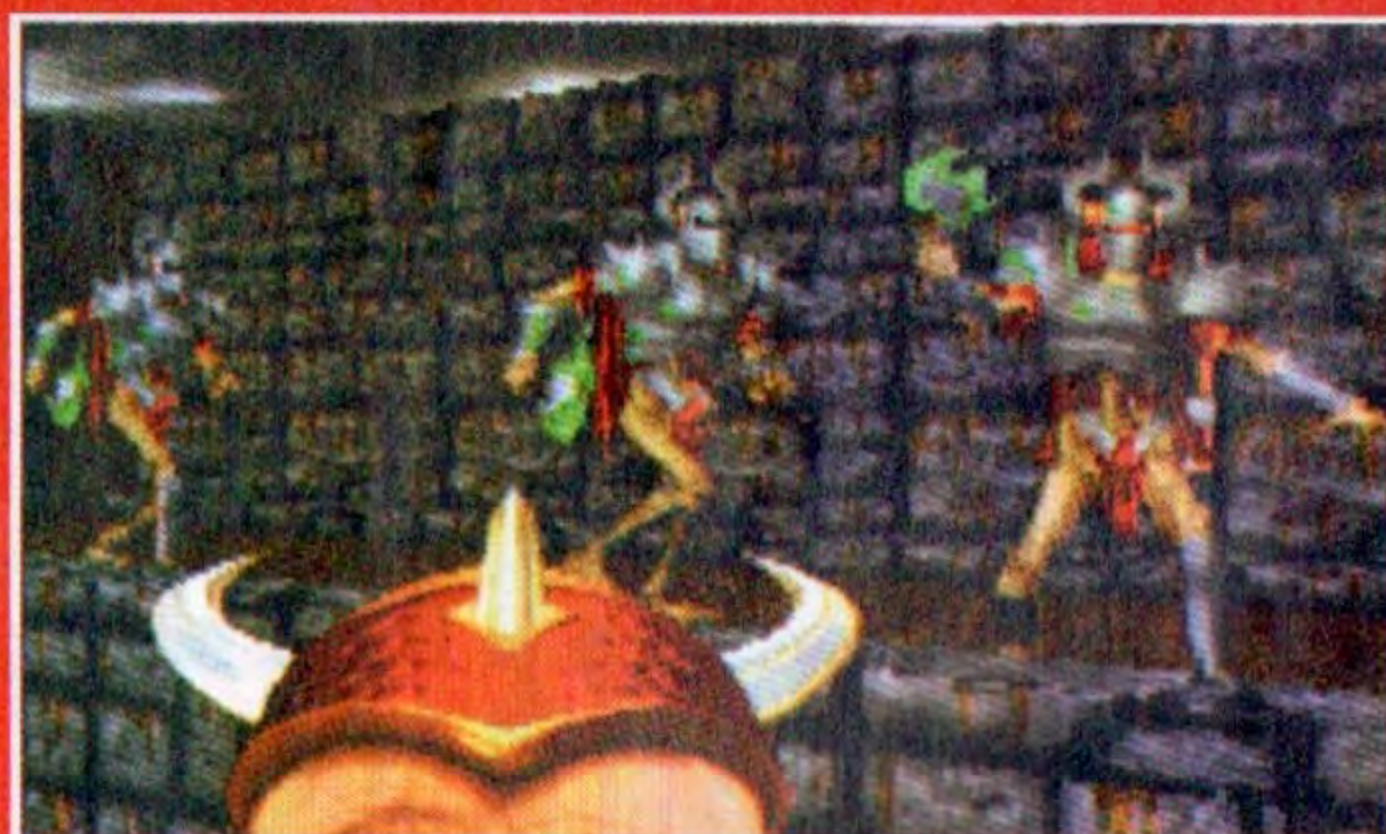
D'S DINING TABLE

SATURN **ACCLAIM** **ADVENTURE** **NOVEMBRE**

La risposta della Acclaim a **Yumeni Mansion** della Sega e a **7th Hour** della Virgin. Trattasi di spettacolare avventura grafica caratterizzata da un rendering epocale. Se la giocabilità è massiva, **D's Dining Table** spezzerà le reni alla concorrenza...

HERETIC

SATURN **GT INTERACTIVE** **AZIONE** **DICEMBRE**

La GT ha annunciato la conversione Saturn di **Heretic**, una versione fantasy di **Doom** prodotta dalla *id Software*. La versione PC ha raccolto unanimi consensi per la possibilità, inedita rispetto ai vari **Doom** visti sinora, di guardare in alto e basso.

WING ARMS

SATURN **SEGA** **SPARATUTTO** **DICEMBRE**

Eccovi una serie di immagini inedite tratte dal simulatore arcade di cui abbiamo parlato abbondantemente nei numeri scorsi di **Mega Console**. Butta bene, raga...

flycom s.r.l.

Via Liguria, 2 - Bellusco (MI)
Orario: 09 > 12.30
14 > 19.30

Tutti i prezzi sono iva compresa

> MEGADRIVE <

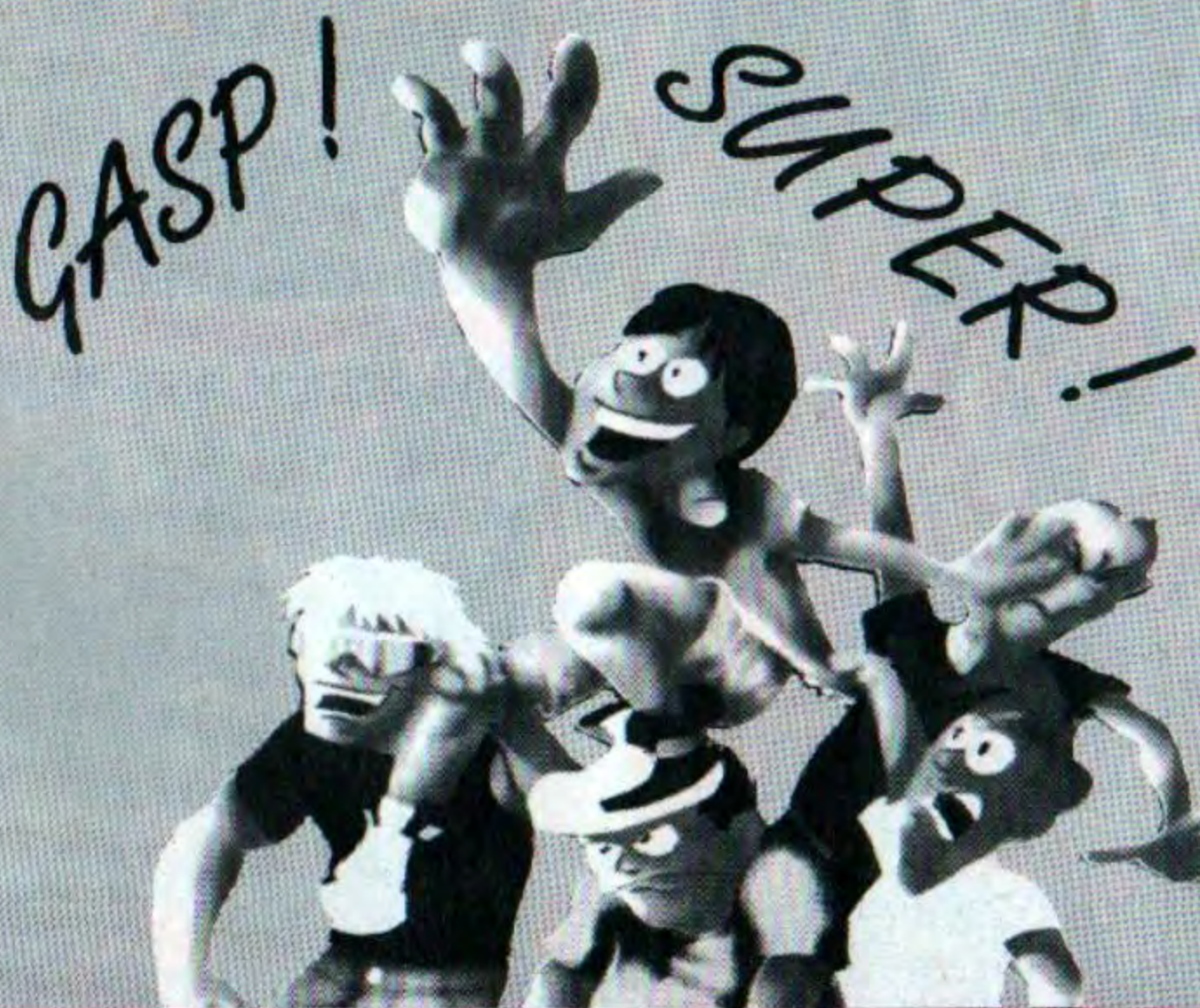
M.DRIVE 2+2JOIPAD	199.000
M.DRIVE.2+GIOCO	225.000
JOIPAD PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOIPAD 6 TASTI FIGHT.2	35.000
ASTERIX	*55.000
BATMAN FOREVER	>Telefona!
BATMAN RETURNS	*49.000
BONKERS	*69.000
BOOGERMAN	*69.000
CAPTAIN AMERICA	*39.000
CASTELVANIA	*55.000
CHUCK ROCK 2	*65.000
CLAYFIGHTER	*55.000
COMIX ZONE	>Telefona!
COOL SPOT	*55.000
DRAGON (Bruce Lee)	*59.000
DYNAMITE HEDDY	*79.000
E.A.HOCKEY	*49.000
ECCO THE DOLPHINE 2	*79.000
FEVER PITCH	*99.000
FIFA SOCCER'94	*69.000
FIFA SOCCER 95	*85.000
GENERATIONS LOST	*55.000
GOLDEN AXE	*49.000
HURRICANES SOCCER	*49.000
HYPER DUNK BASKET	*55.000
IL TAGLIAERBE	*55.000
JAMES BOND 007	*49.000
JOHN MADDEN FOOTB.94	*55.000
JUSTICE LEAGUE	*85.000
MEGA SWIW	*55.000
MISS PACMAN	*69.000
NHL HOCKEY'94	*49.000
OTTIFANTS	*39.000
PETE SAMPRAS TENNIS	*75.000
PITFALL	*69.000
POWER DRIVE	*69.000
PUGGSY	*35.000
R.B.I.BASEBALL	*55.000
RED ZONE	*69.000
REN & STIMPY	*49.000
RISTAR	*79.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	*65.000
SKELETRON KREW	*49.000
SONIC & KNUCKLES	*89.000
SONIC 2	*39.000
SPLATTERHOUSE 2	*39.000
SUBTERRANEA	*65.000
SYLVESTER & TWEETY	*69.000
TAZMANIA RETURN	*69.000
TERMINATOR	*35.000
TERMINATOR 2	*39.000
TERMINATOR JUD.DAY	*55.000
TINY TOONS	*55.000
TOPOLINOMANIA	*69.000
TURTLES	*55.000
ULTIMATE SOCCER	*59.000
URBAN STRIKE	*79.000
VR-TROPPERS	>Telefona!
WIZ N LIZ	*35.000
WORLD CUP USA'94	*45.000
X-PERTS	>Telefona!
ZERO TOLERANCE	*55.000
ZOMBIES	*55.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MEGA DRIVE	*****	*MEGA DRIVE*	*****
*ALIEN SOLDIER	79.000	*AERO ACROBAT 2	75.000
*CAPTAIN HAVOC	49.000	*ROCKET KNIGH ADV	49.000
*ETERNAL CHAMPION	49.000	*SONIC 3	69.000
*GUNSTAR HEROES	59.000	*SONIC SPINBALL	39.000
*NBA JAM	26.000	*SUPER S.FIGHTER 2	79.000
*STREET FIGHTER 2	49.000	*SUPER SHINOBY 2	45.000
*SHAQ-FU	49.000	*SUPER KICK OFF	49.000
*STREET OF RAGE 3	79.000	*ZERO KAMIKAZE	75.000
GAME GEAR	*****	***MASTER SYSTEM***	*****
*ASTERIX	33.000	*BATMAN RETURNS	29.000
*CHAKAN	33.000	*OTTIFANT	25.000
*MORTAL KOMBAT 2	49.000	*RESCUE MISSION	25.000
*PETE SAMPRAS	39.000	*ROBOCOD 2	27.000
*ROAD RASH	33.000	*ROBOCOPvsTERMIN.	34.000
*ROBOCOD 2	30.000	*HULK	34.000
GAME BOY	*****	**SUPERNINTENDO***	*****
*DONKEY KONG LAND	59.000	*CLAYFIGHTER	49.000
*FORMULA 1 RACE	39.000	*MORTAL KOMBAT 2	75.000
*KID ICARUS	39.000	*MUSCLE BOMBER	65.000
*KILLER INSTINCT	TEL.!!!	*STREETFIGHTER 2 T.	55.000
*STREETFIGHTER 2	TEL.!!!	*SUPER BATTLETANK	49.000
*ZELDA THE LEGENDS	39.000	*SUPER METROID	65.000

ATTENZIONE !!! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2 DAI VIENI !! I MIGLIORI VIDEOGIOCHI A PREZZI INCREDIBILI

GASP! SUPER!

> GAME GEAR <

GAME GEAR + GIOCO	*Telefona!
MASTERGEAR CONVERT.	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
BATMAN FOREVER	>Telefona!
BATMAN RETURNS	*39.000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	*39.000
DYNAMITE HEDDY	*55.000
HURRICANES SOCCER	*39.000
KAWASAKI SUPERBIKES	*39.000
MARKO'S MAGIC SOCCER	*39.000
OPERATION STARFISH	*39.000
RISTAR	*55.000
SONIC CHAOS	*35.000
SONIC SPINBALL	*42.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	*55.000
STREET OF RAGE	*39.000
TAZMANIA 2	*55.000
TRUE LIES	*39.000

> MASTER SYSTEM <

ASTERIX	*39.000
COOL SPOT	*39.000
DANAN JUNGLE FIGHTER	*29.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK	*39.000
ECCO DOLPHINE	*39.000
FLASH	*35.000
GLOBAL GLADIATORS	*35.000
G-LOC	*39.000
MASTER OF DARKNESS	*35.000
WILLY IL COYOTE	*39.000
WIMBLEDON	*35.000
WONDERBOY	*29.000

SEGA >32 X< SEGA

ADATTATORE 32 X PAL	*299.000
DOOM	*99.000
METHAL HEAD	*99.000
SONIC CHAOTIX	*99.000
SUPER AFTER BURNER	*99.000

SEGA>SATURN<SEGA

SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD X SATURN	*69.000
DARK LEGENDS	>Telefona!
GOLDEN AXE DUEL	>Telefona!
LOBO	>Telefona!
STREET FIGHTER	>Telefona!
VIRTUA HANG-ON	>Telefona!
WAMPIRE	>Telefona!
X-MEN	>Telefona!

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION ITALIA	>Telefona!
JOIPAD PLAYSTATION	*69.000
MEMORY CARD	*55.000
DESTRUCTION DERBY	*119.000
EXTREME SPORT	*109.000
KILEAK THE BLOOD	*109.000
KRAZY IVAN	*109.000
MORTAL KOMBAT 3	*135.000
PHILOSOMA	*109.000
RIDGE RACER	*119.000
TEKKEN	*135.000
TOSHINDEN	*109.000
TWISTED METAL	*109.000

Vendita per Corrinspondenza Tel. 039.6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.

SHELLSHOCK

SATURN **CORE DESIGN** **SPARATUTTO** **IMMINENTE**

Shellshock è il primo titolo per Saturn sviluppato dalla Core Design, indubbiamente una delle case inglesi più massive sul mercato. Si tratta di uno sparatutto tridimensionale assai promettente, arricchito graficamente da alcune delle intro più spettacolari che si siano mai viste in un gioco del genere. In **Shellshock** guidate un poderoso mezzo corazzato, l'M13 Predator, con il quale dovrete farvi largo in scenari apocalittici infestati dalla solita pletora di avversari. Recensione completa sul prossimo numero di **Emsi...**

JOHNNY BAZOOKASTONE

SATURN **US GOLD** **AZIONE** **NOVEMBRE**

Non male come nome per un gioco, eh? Il protagonista, Johnny appunto, con tanto di "blue suede shoese" alla Elvis dovrà schizzare in un mix fra arcade e avventura con tanto di nemici renderizzati su Silicon. Ormai è una mania, ma questo non sembra davvero niente male...

PRIMAL RAGE

SATURN **TIME WARNER** **PICCHIADURO** **NOVEMBRE**

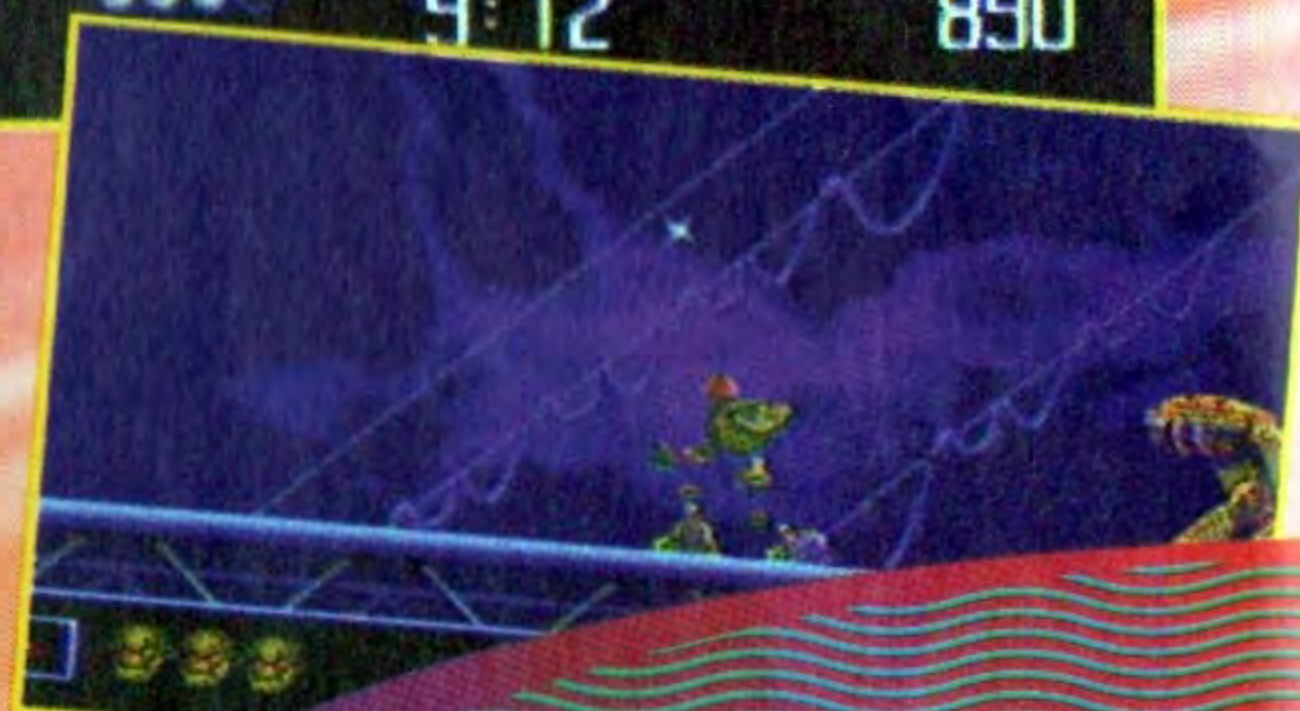
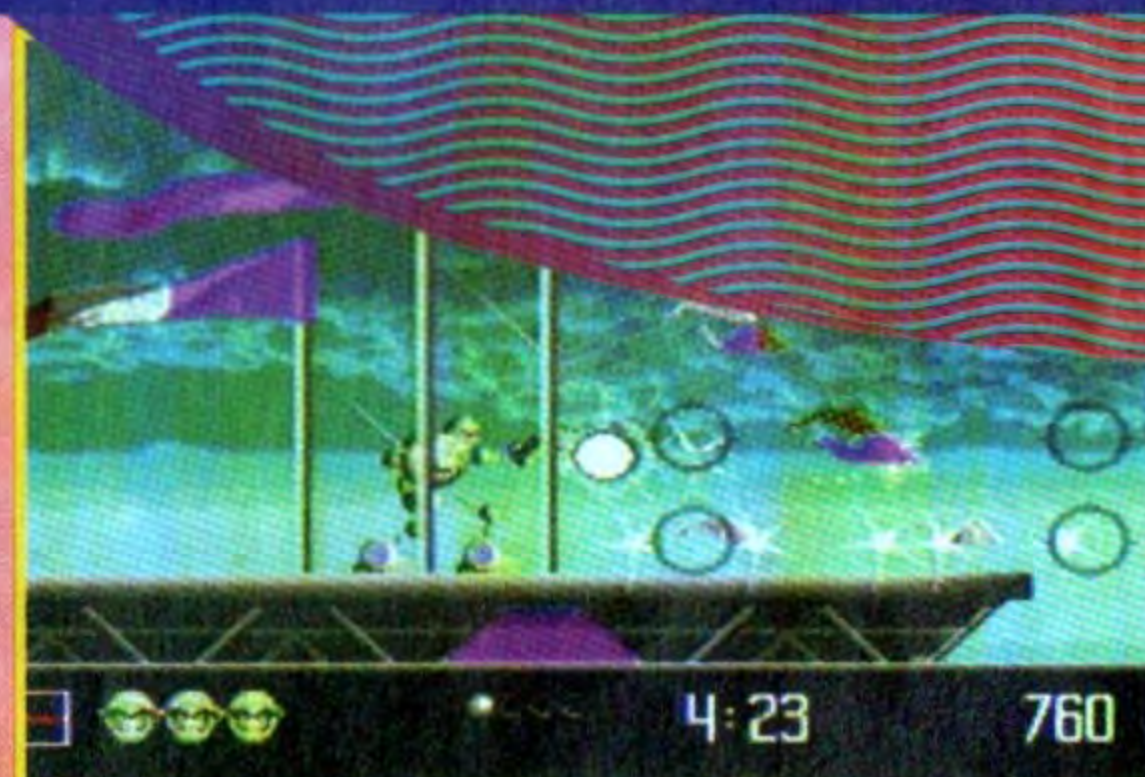
In attesa della review che apparirà sul prossimo numero di **Megafunky Console**, ci limitiamo a titillarvi un pochetto con nuove pix tratte dal lucertoloso picchiapicchia della Time Warner...

Dopo l'ottimo Batman & Robin sviluppato dai Clockwork Tortoise, la Sega tenta il bis con un altro action/platform radicale distruttivo: Vectorman. Presentato all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles lo scorso maggio, Vectorman è destinato a scalare tutte le classifiche di vendita del software a 16-bit. Seguiteci in questa spettacolare anteprima a sessanta frames al secondo...

VECTO

Sviluppato dai Blue Sky, uno dei migliori team di sviluppo della Esselunga (alias Sega), **Vectorman** si avvia a diventare un classico. Partiamo dal protagonista del gioco, un originale robottone costituito da poligoni che richiama vagamente i lottatori di **Ballz**, il picchiapicchia 3D della Accolade.

Dal punto di vista grafico, il gioco è caratterizzato da una bizzarra atmosfera surreale, ottenuta grazie all'utilizzo di una palette di colori sfumati e da scenari tutt'altro che convenzionali. L'azione si svolge nel 2049: la Terra è più inquinata che mai, la violenza impera e Mike Bongiorno presenta la Ruota della Fortuna. Insomma, il futuro non è poi così diverso dal presente... I livelli sono esteticamente eterogenei e le prospettive variano in continuazione, spiazzando così il videogiocatore. Alcune sezioni del gioco, infatti, sono viste dall'alto, altre lateralmente. In una delle prime potrete guidare un trenino impazzito (vedi *Cassandra Crossing*, il film che Odeon ripropone ogni dieci giorni o quasi... NdMBF) vanificando nel contempo i tentavi di boicottaggio dei soliti tarpani di gomma. Ma l'Uomo-Vettore non punta esclusivamente sull'aspetto grafico: la giocabilità è intensa e richiama i migliori games dei Treasure. Distruggendo le televisioni disseminate nei vari livelli, **Vectorman** può upgradare il proprio arsenale bellico o aumentare la propria velocità. Le animazioni sono semplicemente spettacolari: 60 frames al secondo non sono bruscolini. Il gioco occupa 8 Mbit di memoria ed include l'opzione per 2 players.

Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**.

Gli scenari ipertecnologici e cibernetici sono di grande effetto. Oserei dire ipocondriaci, se solo sapessi cosa significa

NOVITA' A SEDICI-BIT

Tra i titoli più interessanti in arrivo per il buon vecchio Megadrive segnaliamo **Marsupilami**, protagonista di una serie a fumetti molto conosciuta in Francia e Belgio. Dovremmo recensirlo già sul prossimo numero, se tutto va bene...

Un altro titoli in arrivo per la piattaforma a 16-bit più venduta nel mondo è Mallard, ispirato all'omonimo cartone animato Disney. Classico platform game dalla grafica obesa e carina, il giochillo sembra tutto fuorché rivoluzionario...

Sul prossimo numero parleremo approfonditamente di Gargoyle's (uscita prevista: 1 novembre), un altro titolo Sega su licenza Disney, nonché di Toy Story, uno dei migliori giochi di natale a 16-bit. Include sezioni alla Wolfenstein 3D nonché livelli di guida ultraveloci. Fidatevi, si tratta del videogioco dell'anno. Garfield (24 Mbit) è pressoché imminente e butta davvero bene. Pocahontas (Disney, previsto per il 14 di novembre) è il solito tie-in a piattaforme, mentre Zoop (Viacom) è un puzzle abbastanza appetitoso. Ma l'attenzione è tutta rivolta a Earthworm Jim 2...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
IMMINENTE

Prima di Vectorman, i Blue Sky hanno realizzato RoadRunner Demolition Derby

Solo 8 Megabit di memoria, ma ore e ore di sano divertimento elettronico...

CASA PRODUTTRICE
UBISOFT

GENERE
PIATTAFORME

USCITA
NOVEMBRE

RAYMAN

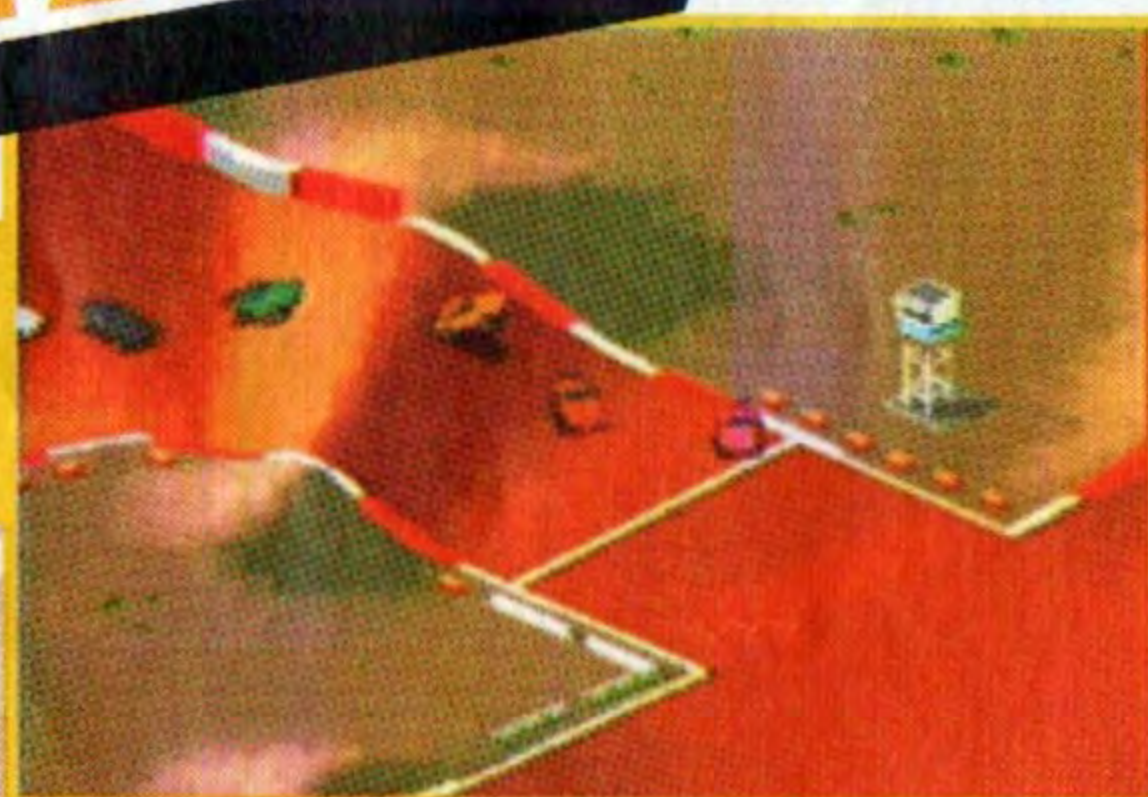
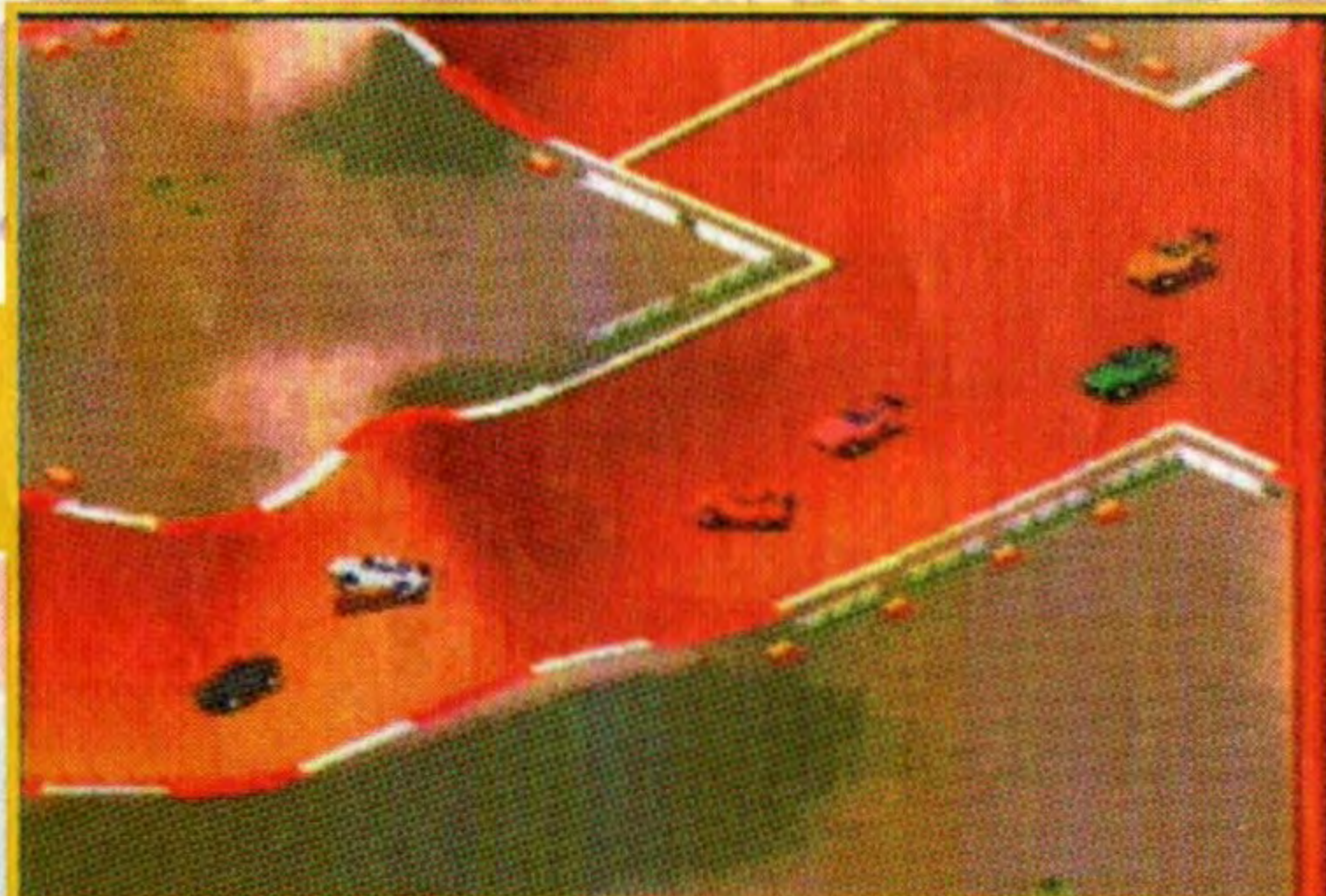
Anche con l'uscita delle nuove console i generi più gettonati dalle software house rimangono i picchiaduro e i platform game. Basta vedere la lista di titoli disponibili per Saturn e Playstation per rendersi conto che, a parte qualche novità, ci troviamo di fronte a dei titoli prettamente classici. Proprio a questa categoria appartiene Rayman, classico platform che non si rivela innovativo nemmeno per quel che riguarda la trama. Il malvagio dottor Dark ha rubato il "grande protone", una mistica fonte di energia che manteneva la pace e l'armonia nella terra del caro **Rayman**. La fata Betilla ha cercato di fermarlo, ma è stata sconfitta e ha deciso quindi di cercare aiuto. Il fortunato prescelto per questo lavoro è stato proprio il caro Rayman che deve quindi avventurarsi nei sessanta livelli che compongono il gioco per cercare di ristabilire la pace e la serenità nel suo amato pianeta. Oltre a evitare i nemici che si trovano nei vari livelli Rayman deve anche liberare gli Electoons che sono stati imprigionati dal dottor dark in alcune gabbie e, fatto più importante, deve raccogliere 102 monete necessarie per unire i 17 amuleti (quindi sei monete per ogni amuleto) che gli daranno la forza di affrontare, e possibilmente sconfiggere, il malvagio Dark. Fra le abilità del nostro eroe segnaliamo quella di utilizzare le orecchie come pale di un elicottero oppure, grazie a semi magici, di creare nuove piattaforme. Inoltre, se si possiede una Memory Card, è possibile salvare la propria posizione per non dover rifare tutti i livelli una volta che si ricomincia a giocare. Anche durante una partita, dopo aver perso una vita, non è necessario ricominciare dall'inizio del livello. In ogni sezione sono infatti presenti alcuni utilissimi restart point che hanno le sembianze di un fotografo. Una volta raggiunti questi luoghi basta farsi fotografare e voilà, il gioco è fatto. Altra interessante caratteristica di Rayman è il fatto che, una volta terminato un livello può risultare molto utile ritornarvi in un secondo tempo per cercare alcune stanze segrete (che non sono subito accessibili) e le stelle, fondamentali per terminare il gioco.

Rayman dovrebbe essere disponibile verso novembre, anche se le versioni per Playstation e Jaguar saranno già nei negozi alla fine del mese.

E' IL MIGLIORE CLONE DI SUPER SPRINT MAI REALIZZATO: IL CAPOLAVORO SUPREMO DELLA ACID SOFTWARE ARRIVA FINALMENTE SU MEGADRIVE DOPO AVER ENTUSIASMATO GLI AMIGHISTI DI TUTTO IL MONDO. DOPO QUASI UN ANNO DI PROGRAMMAZIONE, LA CODEMASTERS SI APPRESTA A LANCIARE SUPER SKIDMARKS E MEGA CONSOLE VE LO PRESENTA IN DERAPATA. ALLACCIATE LE CINTURE, COCCHI...

Pochi giochi mi hanno divertito quanto **Micro Machines**. Pochissimi quanto **Micro Machines 2**, ma nessuno mi ha esaltato quanto **Super Skidmarks** per Amiga, parola di MBF. Lanciato dall'allora sconosciutissima Acid Software e interamente programmato in Blitz Basic, questo clone di **Super Sprint** - vecchissimo coin-op Atari, per anni paradigma del genere - ha settato uno standard nelle simulazioni di corsa tra macchinine. La Codemasters non si è lasciata sfuggire possibilità di distribuire in esclusiva la versione Megadrive dell'unico potenziale beater di **Micro Machines '96** (recensito, tra l'altro, proprio su questo numero). Se avete mai giocato a **RC Pro AM**, sapete più o meno cosa vi aspetta. In caso contrario, guardate le foto che fate sicuramente prima. **Super Skidmarks** è di una semplicità disarmante: guidate una macchinina su una serie di percorsi e dovete chiaramente vincere ogni gara.
Domande, dubbi, cose non capite?

SUPER SKIDMARKS

Considerando che l'hardware dell'Amiga e del Megadrive sono simili, possiamo aspettarci una conversione identica al fantastico

Micro Machines '96 o Super Skidmarks? Tutte e due. Ovviamente

POLLIGONI A GALLIPOLI

Non lasciatevi ingannare dall'estrema semplicità del gameplay. Dietro a **Super Skidmarks** si cela una programmazione con i controfiocchi. Gli Acid hanno utilizzato un algoritmo molto sofisticato per rendere lo scrolling ultrafluido e i risultati ottenuti sono decisamente massivi. I percorsi sono caratterizzati da salti, dossi, curve a gomito e rettilinei a ginocchio della lavandaia. L'interazione con il background è massima, il realismo impazza e io a questo punto mi farei una tazza di cioccolata, se non vi dispiace. Grazie al cielo, la giocabilità è rimasta intatta: squadra che vince che non si cambia. Oltre a 30 differenti percorsi **Skidmarks** vi delizierà con quattro colonne sonore e una serie di novità gallose, quali scenari ghiacciati, marini, rally, ranch, ostacoli inediti e palle varie. E non è finita; la versione Megadrive include anche dei simpatici animaletti che invadono i tracciati rallentando la corsa. Una tostata galattica.

SUPER SKIDMARKS

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
AZIONE

DATA DI USCITA
NOVEMBRE

HURRICANE POLIGONAR

Lo so, lo so è oscena, ma che ci volete fare? Il traffico, la carestia, le cavallette. A cosa serviva questo box? Dunque... Aaah, sì: per vincere una gara ci vuole una buona partenza, un buon durante e un buon arrivo. Ma se questo non bastasse, potete sempre prendere a scarpate i vostri avversari con la potenza del vostro mezzo. Tradotto i soldoni: l'ideale sarebbe spingere le altre macchinine nel fosso, così imparano. Talvolta, però, i tamponamenti danno un'accelerata inaspettata ai vostri rivali, quindi occhio a non favorirli ulteriormente. Gli Acid hanno riprodotto fedelmente gli spettacolari incidenti della versione Amiga, il che significa che ci sarà da divertirsi. E parecchio.

No, dico, ci credereste che la sede della Codemasters è a Warwickshire, UK? E io che mi lamentavo di Bussolengo...

OH. QUESTO LO RECENSISCO IO. SIA CHIARO

Coloro che hanno apprezzato la varietà delle vetture di **Micro Machines**, si entusiasmeranno di fronte ai dodici-dico-dodici veicoli di **Super Skidmarks**. Potrete infatti pilotare monoposto da F1, fuoristrada, macchine da rally, maggioloni e persino una mucca su ruote!!! Dite la verità, non vedete l'ora, eh? Il ruminante fa da 0 a 100 km/h in otto ore, ma volete mettere il risparmio sulla benza? Una pinta di latte e il muccone skizza per ore. Tutti i veicoli sono stati graficamente arricchiti da un 3D renderizzato massivi e anche i fondali sono curati sin nelle minime sfumature. Un mito. Vivi sano, torna alla natura, piglia il muccone.

La conversione sembra perfetta, mancano solo gli errori di caricamento e il drive che si impalla

IL MIO NOME E' J... J-CART

Tutt'altro che sorprendentemente, la Codemasters ha deciso di fare di **Super Skid-Marks** una J-Cart, ovvero di garantire la possibilità di giocare in quattro simultaneamente a prescindere da adattatori vari. Basta inserire i pad nelle apposite prese situate sull'esterno della J-Cart ed il (video)gioco è fatto. Come di consueto, per non compromettere la giocabilità, i simpatici anglosassoni hanno predisposto un comodo split-screen che diventa addirittura quadruplo, come in **Street Racer** della Ubi Soft, quando i players sono quattro. Se giocate in due, potete scegliere tra uno split-screen verticale o orizzontale. Davvero.

PREMIER MANAGER

CASA PRODUTTRICE
GREMLIN

GENERE
SIMULAZIONE

USCITA
IMMINENTE

PREMIER MANAGER

Non siete d'accordo con le decisioni del tecnico della vostra squadra del cuore? Credete di essere dei perfetti allenatori di un team calcistico? Avete ideato delle tattiche che possono rivoluzionare il mondo del calcio ma nessuno vi ascolta? Beh, a questo punto non vi resta che aspettare l'uscita del nuovo titolo della Gremlin, **Premier Manager**, che vi permetterà di dimostrare tutta la vostra abilità come allenatore.

In questo gioco infatti vi verrà data la possibilità di impersonare il presidente/allenatore di un team inglese che, partendo dalla terza divisione deve riuscire a giungere nella Premier League (l'equivalente della nostra serie A) e vincere anche la FA Cup. Per fare ciò, oltre ad allenare la squadra e a creare nuove tattiche che sfruttino al meglio le capacità tecniche dei calciatori a vostra disposizione, dovrete anche guadagnare discrete quantità di denaro da investire sia in nuovi giocatori che in migliorie allo stadio e alle strutture di gioco. Proprio per questo motivo, la vendita di calciatori ormai vecchi e poco utilizzati, di spazi pubblicitari all'interno dello stadio o sulla maglia della squadra e l'incasso delle varie partite hanno un'importanza fondamentale all'interno del gioco. Per riuscire quindi con successo nella impresa è necessario prendere in considerazione un gran numero di aspetti, fatto che rende il gioco ancora più interessante. Non è sufficiente infatti, per concludere positivamente un campionato prendere i giocatori migliori e metterli in campo, ma bisogna anche guardare con un occhio di riguardo alle finanze della società (è inoltre presente un consiglio societario che non autorizza le spese troppo elevate e avvisa quando la situazione economica è pericolosa e si rischia di fallire). La Gremlin, per quella che potremmo considerare una "primizia" (questo è infatti il primo titolo del genere che viene realizzato per console) ha deciso di prendere elementi da tutti e tre i titoli della serie **Premier Manager** disponibili per PC (dal primo, per esempio, ha preso la struttura del mercato trasferimento). Nella conversione alcuni aspetti sono però mutati: il controllo delle varie opzioni ovviamente non avviene più via mouse e tastiera ma solamente tramite l'utilizzo del joypad, comunque abbastanza comodo. Altra caratteristica importante nel nuovo titolo della Gremlin è la presenza della più grande battery back-up mai inserita in un videogioco (ben 32K) fatto comunque prevedibile visto che, anche nella versione originale, non era possibile arrivare alla fine in due o tre ore, ma era necessario salvare in continuazione nel corso della stagione. Da quello che abbiamo potuto vedere si tratta quindi di una conversione abbastanza accurata che sicuramente potrebbe interessare tutti i possessori di Megadrive appassionati di calcio che, per una volta, vogliono cimentarsi con qualcosa di più strategico. Non vi resta quindi che aspettare uno dei prossimi numeri di **Mega Console** per la recensione definitiva.

COMPUTERS ODIS s.r.l. VIDEOGAMES

CENTRO ASSISTENZA TECNICA IN SEDE
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

NEO·GEO CD — DISPONIBILITA' — 3DO — CONSOLLE - GIOCHI — JAGUAR

DISPONIBILITA' VERSIONE ITALIANA SEGA SATURN CONSOLLE - GIOCHI L.999.000

DISPONIBILITA' VERSIONE ITALIANA PlayStation CONSOLLE L.749.900

ODIS s.r.l. PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 (APPIA NUOVA) 00181 ROMA M linea A TEL. 06/7016436 - 70000000 FAX 06/70303635

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY 3 (USA)	129900
ADDAMS FAMILY VAL. (EURO)	129900
AERO THE ACROBAT (EURO)	69900
ALFRED CHICKEN (USA)	89900
ANIMANIACS (USA)+(EURO)	99000
BALLZ 3D (USA)	125000
BASS MASTERS (USA)	149900
BATMAN RETURNS (EURO)	99900
BATTLE TOADS (EURO)	59900
BIOMETAL (EURO)	69900
BLAZING SKIES (EURO)	59900
BONKERS (USA)	109900
BRANDISH (USA)	149900
BRUTAL (EURO)	99900
BUBSY II (USA)	119900
BUBSY (EURO)	79900
CANNONDALE CUP (USA)	139900
CHAMPIONSHIP SOCCER (USA)	149900
CHAVEZ II (USA)	126900
CLAYFIGHTER 2 (EURO)	69900
CLAYMATES (USA)	99900
CLAYMATES (EURO)	129900
CYBERNATOR (USA)	39900

S.NINTENDO GIG (ITA) L.199.900

Titolo	Prezzo
DEATH AND R. OF SUPERMAN	99900
DENNIS THE MENACE (USA)	99000
DINO DINI'S SOCCER (EURO)	129900
DIRT RACER (EURO)	159900
DONKEY KONG COUNTRY (EURO)	189900
EARTH BOUND (USA)	159900
EEK THE CAT (EURO)	59900
EEK THE CAT X (USA)	89900
FATAL FURY 2 (USA)	39900
FATAL FURY 2 SPECIAL (JAPAN)	89900
FEVER PITCH SOCCER (EURO)	139900
FINALSET (JAPAN)	79900
FIRESTRIKER	99000
FLASHBACK (EURO)	69900
FULL THROTTLE (USA) & (USA)	99900
GHOUL PATROL (USA)	99900
GP-1 PARTE 2 (USA)	99900
HAMMER LOCK WREST. (USA)	109900
HARDBALL III (USA)	119000
HEBEREKES (EURO)	89000
HURRICANES (USA)	99900
INDY CAR MANSELL (EURO)	99900
INTERNATIONAL SUPERSTAR	129900
ITCHY E SCRATCHY (EURO)	129900
JAMES POND'S (EURO)	59900
JELLY BOY (EURO)	99000
KID KLEETS (USA)	99000
KIDKLOWN IN C.CHASE (EURO)	69900
KIRBY'S DREAM COURSE	109900
LEMMINGS (EURO)	49900
LOONEY TUNES B-BALL (EURO)	149900
LORD OF THE RING (USA)	124900
MAGIC BOY (USA)	99000
MAGIC SWORD (EURO)	59900
MARIO KART (USA)	129900
MICKEY'S ULTIMATE (USA)	49900
MICROMACHINES X (EURO)	139900
MIGHTY MAX (EURO)	119900
MORTAL KOMBAT (EURO)	49900
MR NUTS (EURO)	69900
NATSUME (JAPAN)	99900
NBA LIVE 95 (EURO)	149900
NEW HORIZONS	99000
NFL QUART..CLUB (EURO)	149000
NFL QUARTERBACK (USA)	149900
NICKELODEON GUTS (USA)	130000
OGRE BATTLE (EURO)	179900
OPERATION STARFISH	129900
PACMAN 2 (USA)	59900
PARODIUS (EURO)	59900
PLOK (EURO)	69900
POP'N TWIN BEE 1 (EURO)	79900
POP'N TWIN BEE 2 (EURO)	89900
POWER RANGERS 2 MOVIE	149900
PRINCE OF PERSIA (EURO)	59900
PRO SOCCER (JAPAN)	39900
PUTTY SQUAD (EURO)	125000
RADICAL REX (USA)	99000
RAPJAM VOL ONE (USA)	119900
RETURN OF THE JEDI (USA)	79900
REX RONAN (USA)	89000
RISE OF THE ROBOTS (EURO)	69900
ROCKO'S (USA)	99900
SEA QUEST DSV (EURO)	59900
SECRET OF MANA (USA)	99900
SHAQ-FU (USA) & (EURO)	99000
SHIEN'S REVENGE (USA)	135000
SIDE POCKET (USA)	109900
SMASH TENNIS (EURO)	69900
SOCCER KID X (EURO)	99900
SPECTRE (USA)	99900
SPEED RACER (USA)	115000
SPIDER-MAN (USA) & (EURO)	129900
SPIKE MCFANG (USA)	99900
STARGATE (EURO)	129900
STARWING (EURO)	59900
STERLIN SHARP 2 (USA)	159900
STONE PROTECTORS (USA)	119000
STREET FIGHTER II (EURO)	19900
STREET HOCKEY 95 (USA)	129900
SUPER BOMBERMAN 2	79900
SUPER BRAWL WREST. (USA)	129900
SUPER DROPZONE (EURO)	129900
SUPER FIRE PRO WRES (JAPAN)	19900
SUPER GODZILLA (USA)	99900
SUPER INTERN.CRICKET	139900
SUPER METROID + ZELDA	139900
SUPER MORPH (EURO)	89900
SUPER PANG (EURO)	79900
SUPER RBI BASEBALL 95	130000
SUPER TROLL (USA)	135000
SUPER TURRICAN 2 (EURO)	159900
TECMO S BASEBALL (USA)	129900
TECMO SECRET STARS (USA)	159900
TECMO SUPER NBA (USA)	59900
TETRIS FLASH (JAPAN)	119900
THE BRAINIES (EURO)	79900
THE CHAOS ENGINE (USA)	79900
THE FLINSTONES 2 (USA)	129900
THE IGNITION FACTORY	119900
THE JUNGLE BOOK (USA)	89900
THE LION KING (EURO)	99900
THE PAGEMASTERS (EURO) & (USA)	99900
THE ROCKETEER (USA)	39900
THE TICK (USA)	129900
THE UNTOUCHABLES (USA)	99900
TIN-STAR X (USA)	79000
TINY TOON 2 WILD..(EURO)	135000
TOTAL CARNAGE (EURO)	59900
TRODDLERS (USA)	69900
TROY A.FOOTBALL (EURO)	139900
TRUE LIES (EURO)	119900
ULTIMA RUNES OF VIRT 2	139900
UNIRACERS (EURO)	139900
VORTEX (EURO)	99900
WARIO'S WOODS (EURO)	119900
WE'RE BACK (USA)	79900
WILD QUEST (USA)	99000
WORLD CUP STIKER (EURO)	129900
WORLD LEAGUE BAS.(EURO)	49900
X-KALIBER 2097 (EURO) & (USA)	99000
ZELDA (EURO)	79900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

Articolo	Prezzo
ADATT X (USA) GIOCHI (JAPAN)	25000
ADATTATORE JOY (USA)	29900
ADATTATORE RAGGI INFRA	69900
ADATTATOTE UNIVERS FX	39900
ADATTATORE X-TERMIN 2	39900
MODULATORE MEGATON PAL	25000
ROM CARD ART OF FIGH S	19000
ROM CARD CLAY FIGHT 2	19900
ROM CARD FATALFURY 1-2	19000
ROM CARD MORTAL KOMBAT	19000
ROM CARD RISE OF THE ROBOTS	19900
JOYPAD C.PRO SUPER 16 JAPAN	29900
JOYPAD CYBER PROG (USA)	79900
JOYPAD ENFORCER 1 (USA)	39900
JOYPAD ENFORCER 2 (USA)	55000
JOYPAD GIG (EURO)	39900
JOYPAD SN PROPAD (USA)	39900
JOYSTICK F-8 X (USA)+MD	69900
JOYSTICK MILLENN. (USA)	49900
JOYSTICK MX-311 (USA)	59900
JOYSTICK SCORE MASTER	69000
JOYSTICK SUPER 1 (USA)	39900

OLTRE 1000 TITOLI SU CONSOLLE IN 200m DI ESPOSIZIONE

PLAYSTATION ITALIANA L.749.900

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AX BATTLER GG (EURO)	49900
BASEBALL 95 GG (USA)	85000
BASEBALL GG (USA)	92000
BASEBALL (JAPAN) GG	19900
BATTER UP GG (USA)	39900
BERENSTAIN BEARS GG	79900
BLACKJACK GG (USA)	49900
CASTLE OF ILLS GG (EURO)	49900
CHAKAN GG (USA)	39900
CLIFFHANGER GG (USA)	69900
COCA COLA KID GG (JAPAN)	59900
COOL SPOT GG (EURO)	59900
COSMIC SPACEH GG (EURO)	39900
DAFFY DUCK GG (EURO)	79900
DEEP DUCK TROUB GG (USA)	49900
DEVILISH GG (EURO)	49900
DONALD DUCK GG (EURO)	49900
DR ROBOTNIK'S GG (USA)	59900
DRACULA GG	39900
DROPZONE GG	59900
DYNAMITE HEADDY GG (JAPAN)	69900
ECCO THE DOLPHINE GG	89900
EVANDER BOXING GG (USA)&(EURO)	59900
F-1 FORMULA ONE GG (USA)	59900
FANTASY ZONE GG (USA)	44900
FRED COUPLES GG (USA)	79900
G-LOC (EURO)	39900
GEAR WORKS GG (USA)	69900
GEORGE FOREMAN'S GG	39900
GIOCHI USATI GAME GEAR	29900
GREENDOG GG (USA)	39900
HURRICANES GG (EURO)	79900
ITCHY & SCRATCHY GG	84900
JAMES BOND 007 GG (EURO)	69900
JAMES POND GG (USA)	64900
JOE M.FOOTBALL GG (EURO)	39900
LEADERBOARD GG (EURO)	39900
LEMMINGS GG (USA)	49900
MAN OVERBOARD GG	59900
MARBLE MADNESS GG (USA)	39900
MONSTER TRUCK GG (EURO)	32000
MORTAL KOMBAT 2 GG (USA)	59900
NFL CLUB FOOTB.GG (USA)	99900
NFL FOOTBALL 1995 GG	87000
PAC-ATTACK GG (USA)	59900
PAPERBOY 2 GGEAR (USA)	39900
PGA TOUR GOLF II GG (USA)	69900
POKER F.P.GIN GG (USA)	49900
PREDATOR2 GG (USA)	59900
PRINCE OF PERSIA GG	49900
PUTT & PUTTER GG (EURO)	29900
REN STIMPY GG (USA)	69900
RIDDICK BOWE BOXING GG	69900
RISE OF THE ROBOTS GG	69900
SHIKINJO GGEAR (JAPAN)	19900
SLIDER GG (EURO)	49900
SMASH TV GG (USA)	49900
SONIC GG (EURO)	39900
STARGATE GG (EURO)	79900
STRIDER RETURNS GG (USA)&(EURO)	39900
SUPER 15*1 GG	99000
SUPER COLUMNS GG (USA)	79900
SUPER SPACE INV. GG (USA)	49900
SURF NINJAS GG (USA)	59900
THE JUNGLE BOOK GG (USA)	49900
THE OTTIFANTS GG (EURO)	59900
TRUE LIES GG (EURO)	69900
WF RAW GG (EURO)	49900
WIMBLEDOM GG (USA)	49900
WIMBLEDON GG (EURO)	59900
WOLF CHILD GG (EURO)	49900
WONDER BOY GG (EURO)	39900

CHI ACQUISTA 2 GIOCHI IN REGALO UNA BORSA NUBY ATTACHE GG

ACCESSORI GAME GEAR

Articolo	Prezzo
ALIMENTATORE GG ECONO	19900
BORSA NUBY ATT.X GG	39900
BORSA CARRY X GAMEGEAR	29900
BATTERIA RIC.GGEAR	54900
CAVO A/V PER GAME GEAR	25000

PER UN ORDINE SUPERIORE A L.180.000 UN OROLOGIO SUPERMARIO IN OMAGGIO

DISPONIBILITA' SATURN L.999.000

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
6*1 MD (EURO)	49900
92' TENNIS MD (JAPAN)	39900
AEREOACROBAT MD (EURO)	69900
AEROBIZ MD (USA)	139900
ALADDIN MD (EURO)	99900
ALIEN SOLDIER MD (EURO)	129900
ALTERED BEAST MD (EURO)	29900
ANIMANIACS MD (EURO) & (USA)	99900
ANIMANIACS MD (USA)	99900

MEGA DRIVE 2 1 GIOCO + 1 JOYPAD L.229.000

Titolo	Prezzo
AWESOME POSSUM MD (USA)	99900
BALLZ 3D MD (EURO)	69000
BARKLEY SHUTUP N JAM MD (USA)	139900
BARNEY'S HIDE MD (USA)	89900
BART'S NIGHTMARE MD (EURO)	49900
BASEBALL 2020 MD (EURO)	69900
BASKETBALL MD (EURO)	49900
BATMAN & ROBIN MD (EURO)	149900
BATTL. DOB. DRAG MD (USA)	89900
BEAVIS AND BUTT. MD (USA)	119900
BERENSTAIN BEARS MD (USA)	99900
BLOODSHOT MD (EURO)	69900
BRUTAL X MD (EURO)	89900
BUBBLE'N'SQUEAK MD (EURO)	79900
BUBSY II MD (EURO) & (USA)	69900
BUSY TOWN MD (USA)	99900
CHUCK ROCK 2 MD (USA)	89900
CLAYFIGHTER MD (USA)	129900
CLIFFHANGER MD (USA)	59900
COLUMNS MD (JAPAN)	59900
COMBAT CARS MD (EURO)	79900
COMPIL. SPORT 3*1 MD (EURO)	119900
COOL SPOT MD (EURO)	69900
COSMIC SPACE MD (USA)	69900
COSMIC SPACEHEAD MD (EURO)	99900
COUNTING CAFE MD (USA)	109900
CRASH DUMMIES X MD (EURO)	69900
CRYSTAL'S PONY MD (USA)	109900
CYBORG JUSTICE MD (EURO)	39900
DARK WATER MD (USA)+(EURO)	59900
DARWIN 4081 MD JAPAN	19900
DAVIS CUP MD (EURO)	59900
DESERT STRIKE MD (EURO)	59900
DINO DINI'S MD (EURO)	59900
DOUBLE DRIBBLE MD (USA)	99000
ECCO THE DOLPHIN 2 MD	79900
ECCO THE TIDE...MD (EURO)	49900
ESWAT MD (EURO)	29900
ETERNAL CHAMPION MD (EURO)	49900
FANTASTIC DIZZY MD (USA)	99900
FATAL LABIRINTH MD (EURO)	39900
FLICKY MD (EURO)	29900
FEVER PITCH SOCCER MD (EURO)	129900
FRANKENSTEIN MD (USA)	109900
FUN'N GAMES MD (USA)	99900
GAUNTLET 4 MD (USA)	89900
GENERATION LOST MD (USA)	99900
GLOBAL GLADIAT. MD (EURO)	49900
GOLDEN AXE II MD (EURO)	49900
GOLDEN AXE MD (USA)	39900
GRAJN GROUND MD (EURO)	29900
GRINDSTORMER MD (USA)	99900
HERZOG ZWEI (EURO)	39900
HUMANS (USA)	49900
HURRICANES MD (EURO)	135000
INCREDIBLE CRASH MD (USA)	69900
INDY CAR N.MANSELL (EURO)	69900
JURASSIC PARK MD (EURO)	49900
JURASSIC PARK MD (USA)	49900
KAGEKI MD (JAPAN)	29900
KAWASAKI SUPER (EURO)	129900
KICK OFF 3 MD (EURO)	39900
KRUSTY'S FUN HOUSE MD	39900
LEMMINGS 2 MD (EURO)	125000
MADDEN '94 MD (EURO)	79900
MAN OVERBOARD MD (EURO)	89900
MAZIN WARS MD (JAPAN)	69900
MEGA SWIT MD (EURO)	79900
MR NUTS MD (EURO)	59900
MUHAMMADALI BOXE MD (EURO)	59900
MUTANT LEAGUE HOC. MD	49900
NHL HOCHEY 95 MD (EURO)	89900

MEGA DRIVE 2+ 2 JOYPAD L.199.000

Titolo	Prezzo
PAC-ATTACK MD (EURO)	89900
PGA TOUR GOLF III (EURO)	79900
PHELIOS MD (EURO)	29900
POWER RANGERS MD (EURO)	109900
RED ZONE MD (EURO)	79000
RISE OF THE ROBOTS MD (EURO)	69900
ROAD RASH 3 MD (EURO)	119900
ROBOCOP 3 (EURO)	49900
ROCK'ROLL RACING MD (EURO)	69900
ROM CARD M.KOMBAT MD	19000
RUGBY WORLD CUP 95 MD	89900
SAMPRAS TENNIS 96 MD (EURO)	129900
SAMURAI SHODOWN MD (EURO)	139900
SEA QUEST MD (USA)	99000
SIDE POCKET MD (USA)	89000
SKELETON CREW MD (EURO)	109000
SNAKE RATTLE MD (EURO)	99900
SOCKET MD (USA)	89900
SOLAIL X MD (EURO)	139900
SONIC 3 MD (EURO)	109900
SONIC MD (EURO)	29900
SPIDER-MAN NEW ADVENT MD (USA)	159900
STREET RACER MD (EURO)	99900
STRIDER 2 MD (EURO)	79900
SYLVESTER AND TWEE MD	109900
THE INCREDIBLE HULK MD	89900
THE SIMPSON SPACE M. MD	29900
THE TICK MD (USA)	109900
THOMAS THE..MD (USA)	69900
TINY TOON MD (USA)	89000
TOKI MD (EURO)	49900
TOP GEAR 2 MD (USA)	125000
TOPOLINO MANIA MD (EURO)	99900
TOUGHMAN CONTEST (EURO)	99900
TREASURELAND MD (JAPAN)	49900
TRUE LIES MD (EURO)	109900
TURBO TOURNAMENT 2 MD	99900
TURTLES TOUR. FIGHT. MD	69900
VIRTUAL RACING VR (EURO)	179900
WARLOCK MD (EURO)	69900
WAYNE GRETZKY MD (EURO)	129900
WILD QUEST MD (USA)	79900
WINTER CHALLENGE MD (EURO)	69900
WOLFCHILD MD (USA)	79900
WORLD CUP USA 94 MD (EURO)	59900
WRESTLE WAR MD (EURO)	29900
WRESTLEBALL MD (JAPAN)	19900
YOGI BEAR MD (EURO)	109900

ACCESSORI MEGA DRIVE

Articolo	Prezzo
ADATTATORE X MD MEGAKE	39900
ALIMENTATORE MD 2	29900
ROM CARD ART OF FIGHT.	19000
ROM CARD FATAL FURY 2	19000
ROM CARD M.KOMBAT 2 MD	29900
ROM CARD WORLD HEROES	19900
JOYSTICK MILLENIUM	49900
JOYPAD CHALLENGER MD	25000
JOYPAD CYBER PROG. MD	45000
JOYPAD ENHANCER 1 MD	39900
JOYPAD MEGAPAD MX-641 MD	29900

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ALL-STAR CHALLENGE 2	59900
BATTLE BULL GBOY	39900
CHESS MASTER GBOY	39900
CLIFFHANGER GBOY (EURO)	65900

GAMEBOY COLORATI L.99.900

Titolo	Prezzo
CONTRA WARS GBOY	59900
COSMOTANK GBOY	49900
CYRAID GBOY	49900
DENNIS GBOY	59900
DEXTERITY GBOY	49900
DONKEY KONG LAND GBOY	69900
EXCELLENT GBOY	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900
GARFIELD GBOY	69900
GEORGE FOREMAN'S GBOY	29900
GOLF CLASSIC GBOY	32000
HAMMERIN' HARRY GBOY	69900
HIGH STAKES GAMB. GBOY	29900
ISHIDO GBOY	49000
JELLY BOY GAME BOY	65000
JUDGE DREDD GBOY	79900
LAWNMOWER MAN GBOY	39900
MARBLE MADNESS GBOY	29900
MICROMACHINES X GBOY	79900
MISSILE COMMAND GBOY	49900
MONSTER MAX	69900
MONSTER TRUCK WARS GBO	32000
MR NUTS GBOY	69900
MUHAMMADALI GBOY (EURO)&(USA)	35000
NHL HOCHEY 95 GBOY	75000
OUT OF GAS GBOY	59900
PAC-ATTACK GBOY	65000
PENGUIN WARS GBOY	39900
PREHISTORIK MAN GBOY	69900
QBILLION GBOY	45000
SEAQUEST DSV GBOY	32000
SNEAKY SNAKES GBOY	49900
SPLIT 2 GBOY	35000
STOP THAT ROACH GBOY	59900
SUMO FIGHTER GBOY	49900
SUPER BATTLETANK GBOY	59900
TARZAN GBOY	69900
TESSERAE GBOY	49900
TETRIS FLASH GBOY	49900
THE FIDGETTS GBOY	49900
THE PUNISHER GBOY	49900
TOTAL CARNAGE GBOY	49900
WARIOLAND GBOY	59900
WAVE RACE GBOY	49900
WHEEL OF FORTUNE GBOY	44900
WILD SNAKE GBOY	64900
WWF RAW GBOY	32000
ZEN INTERGALACTIC GBOY	59900

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
ADATTATORE X 4 GBOY	25000
ADATTATORE X MACCINA GBOY	19900
ALIMENTATORE GBOY	19900
BATTERIA RIC+ALIM ECON	39900
BORSA NUBY ATTACHE GBOY	39900
GUSCIO MELICONI	19900
HANDY SPORT GBOY	55000
LENTE + LUCE GBOY	19900
SCHERMO IN PLASTICA GBOY	9900

DISPONIBILITA' MORTAL KOMBAT 3 PER SONY PLAYSTATION

ANGOLO DELL'USATO

3DO COME NUOVO CON GIOCO IN REGALO L.650.000

NEO GEO CD COME NUOVO GIOCO IN REGALO L.600.000

MEGA DRIVE 1 COME NUOVO L.129.900

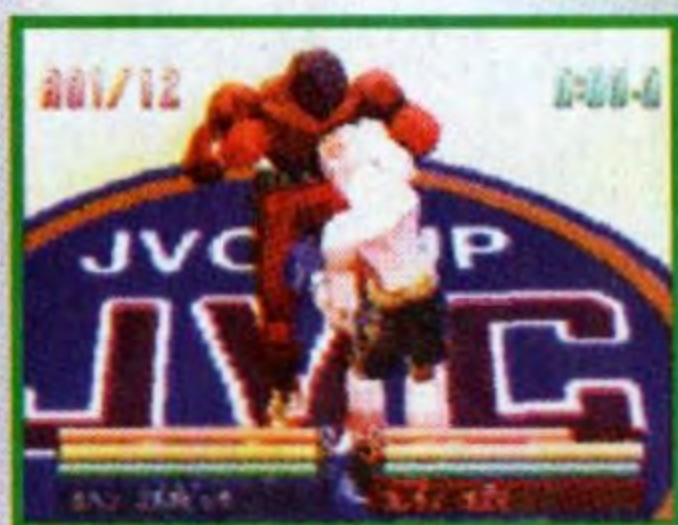
GIOCHI USATI PER 3DO & NEO GEO CD

ARRIVI SETTIMANALI "TUTTE LE NOVITA" TELEFONARE PER INFORMAZIONI

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA | CONTATTATECI PER INFORMAZIONI SUI GIOCHI NON PRESENTI NELL'ELENCO | ORARIO NEGOZIO: 9.00-13.00/16.00-20.00

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SABATO POMERIGGIO APERTO | SPESE DI SPEDIZIONE L.7000 ORDINARIO, L.12.000 URGENTE | LUNEDI' MATTINA CHIUSO

VICTOR JV BOXIN

Con il discusso ritorno di Mike Tyson l'interesse per la boxe è notevolmente aumentato in questi ultimi mesi; era quindi prevedibile il lancio di diversi giochi dedicati a questo sport. Uno dei più interessanti prodotti che abbiamo potuto visionare è senza dubbio JVC Victory Boxing. Riuscirà la JVC a vincere il suo incontro, oppure farà la fine del povero McNeeley?

La JVC si lancia nel mercato Saturn con un titolo dedicato alla boxe, sport che non è mai stato particolarmente sfruttato nel settore videoludico. Non sono infatti molte le simulazioni boxistiche disponibili per computer e console e, se escludiamo l'ottimo Muhammad Ali realizzato dalla Virgin per Megadrive, il loro livello tecnico non è per nulla eccezionale. La situazione sembra però destinata a cambiare con l'avvento di JVC Victory Boxing, titolo nel quale avrete la possibilità di selezionare il vostro pugile tra i trenta disponibili, ognuno ovviamente dotato di diverse caratteristiche sia fisiche che tecniche. Dopo aver scelto il lottatore preferito non resta che cominciare a combattere in una delle tre diverse competizioni disponibili, il "Main Event", il "VS Mode" e lo "Sparring". La prima opzione, senza dubbio la più importante, è la classica scalata al titolo mondiale di un giovane pugile (da voi impersonato) che deve riuscire a vincere numerosi incontri prima di avere la possibilità di incontrare il campione del mondo. Il successo nei vari incontri è determinato da vari fattori: uno dei più importanti è senza dubbio la sistemazione dei vari punti di energia tra le diverse caratteristiche del pugile ovvero potenza, velocità e stamina. Per migliorare queste caratteristiche, e per apprendere nuove tecniche e colpi speciali basta seguire alcune lezioni di boxe oppure allenarsi molto. Il "VS Mode" permette invece di combattere contro un amico, mentre con l'opzione "Sparring" è possibile combattere con altri pugili controllati dal computer decidendone le caratteristiche tecniche (possono per esempio difendersi solamente oppure comportarsi come in un normale incontro di pugilato). Avrete inoltre la possibilità di customizzare il proprio atleta selezionandone sia l'aspetto fisico (peso, taglio di capelli, espressione del volto e addirittura il colore dei pantaloncini) che aspetti più tecnici quali la categoria di appartenenza e lo stile di boxe (maggiore velocità o potenza, pugile destro o mancino). Alla JVC ci hanno assicurato che sarà possibile combattere incontri uno-contro-uno con due diversi lottatori customizzati grazie all'utilizzo di una Rom Card. Un altro aspetto che ci ha molto colpito di questo nuovo titolo è senza dubbio la realizzazione tecnica. E' possibile infatti seguire il combattimento da dieci (e sottolineo dieci) diverse telecamere e molto probabilmente verrà inserita un'opzione che switcha automaticamente queste visuali per rendere l'incontro ancora più simile a una ripresa televisiva. Alla JVC stanno quindi cercando di riprodurre in maniera fedele tutti gli aspetti di questo sport, e questo fatto risulta evidente anche nel sonoro che riproduce tutti i rumori tipici di un incontro di pugilato (pugni, rumore delle scarpe che si muovono sul ring, la folla che acclama il proprio campione, i secondi che gridano per suggerire al proprio assistito la tattica da utilizzare). Insomma, questo titolo sembra molto promettente: non ci resta che sperare e aspettare fino a dicembre per poter mettere le mani sulla versione definitiva.

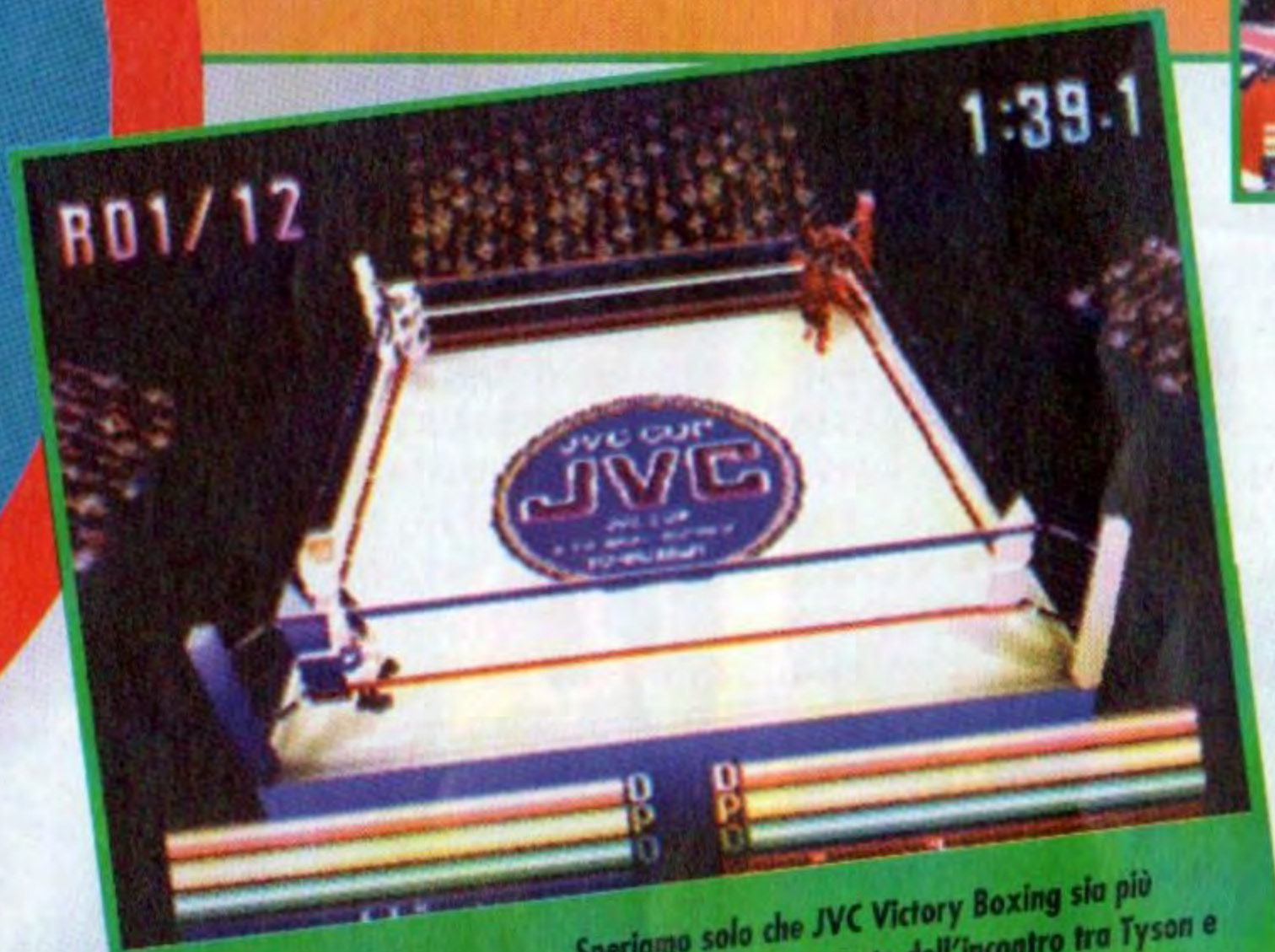
VICTORY JVC BOXING

CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
SPORTIVO

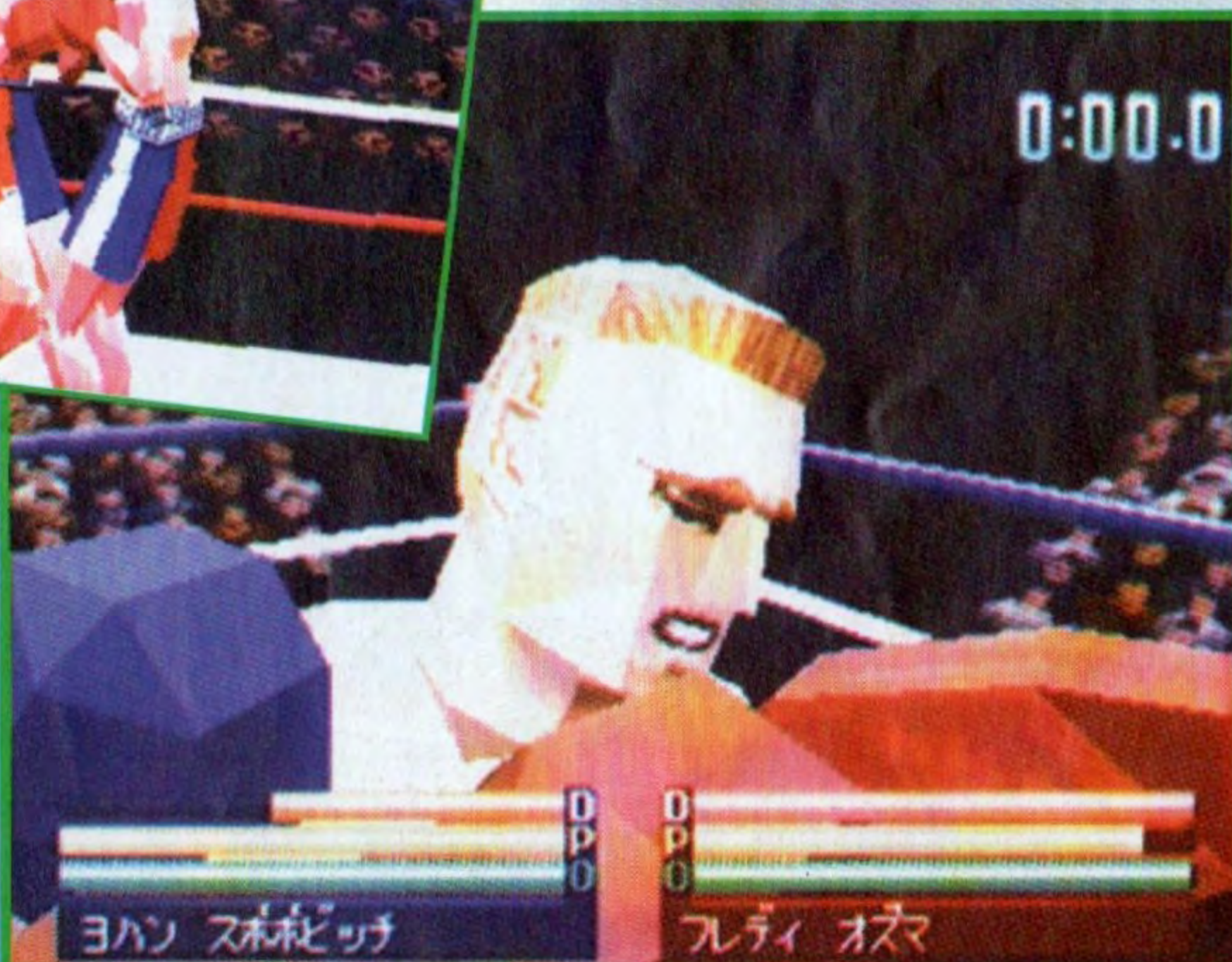
DATA DI USCITA
DICEMBRE

IL BOX DELLA BOXE

Per rendere il gioco ancora più spettacolare, oltre alle dieci differenti visuali, è stata inserita anche una opzione per vedere il replay delle fasi più emozionanti di ogni incontro. Il replay è stato realizzato con grandissima cura e sono presenti praticamente tutte le funzioni disponibili su un normale videoregistratore. E' infatti possibile, dopo aver vinto (o perso un incontro) rivedere, tanto per fare un esempio, il colpo del KO in slow motion, frame by frame o addirittura salvarlo per poi rivederlo (o farlo vedere agli amici) in un secondo tempo.

Speriamo solo che JVC Victory Boxing sia più divertente dell'incontro tra Tyson e

Dieci diverse telecamere e l'opzione replay (che permette di rivedere tutta una ripresa) permettono di studiare alla perfezione le tecniche dei lottatori computerizzati

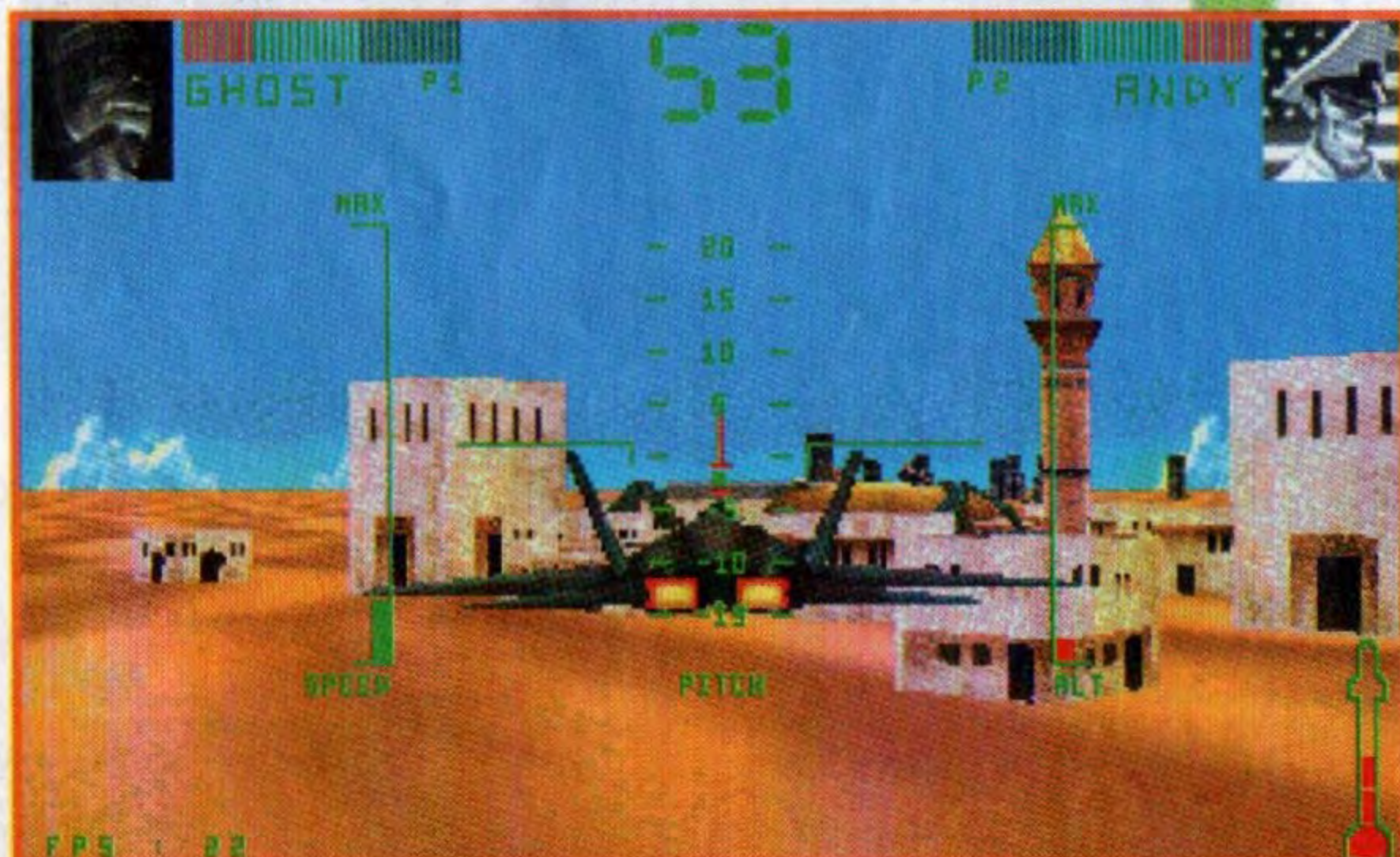
MOSSE SPECIALI

In **JVC Victory Boxing** sono presenti anche alcune super mosse. Queste non sono le classiche bolle di energia o pizze varie che si possono trovare ormai in tutti i picchiaduro ma, trattandosi appunto di una simulazione boxistica, sono dei colpi particolarmente potenti. Questi pugni possono essere appresi durante le sezioni di allenamento e dipendono anche dalla categoria di cui fa parte il vostro pugile.

Tra le facce disponibili quando si crea il proprio pugile ne sono presenti anche alcune femminili. In questa foto potete ammirare Olga

DEADLY SKIES

Dalla favolosa Scandinavia e più precisamente dalla leggendaria Norvegia (ci piace il Nord Europa, se non si era capito...), una nuova banda di programmatori senza macchia-cicciopernacchia si appresta a sconvolgere il panorama videoludico mondiale con un simulatore di volo arcade potenzialmente megamassivo. Loro sono i Funcom e il gioco in questione è Deadly Skies... O era il contrario? Bah, fatto sta che Mega Console è riuscita ad averlo in anteprima e a presentarvelo alla grande. Il resto è aria fritta. Ah, qualcuno ha un po' di ketchup?

Concluse positivamente le prove generali (**Timecop** e **Fatal Fury Special**), la JVC ha deciso di fare sul serio, incrementando massicciamente la sua presenza sul campo (videoludico, ovviamente). Dopo il lancio del V-Saturn, il colosso nipponico intende infatti commercializzare una serie di titoli a 32-bit cattivissimi, tra cui fa capolino **Deadly Skies.** Trattasi di una simulazione di combattimento aereo arcade che miscela il meglio di titoli come **Afterburner**, **Wing Arms** (in arrivo dalla Sega) e il recentema-non-troppo-convincente **Ace Combat** (Namco per PlayStation), basato sulle avventure della nonnina satanica dell'omonima candeggina che non fa *straaap!*. Dal punto di vista grafico, **Deadly Skies** è stato realizzato con l'ausilio di poligoni e di sprite mappati, un mix ancora inedito su Saturn. Come potete vedere dalle immagini di queste pagine, i risultati ottenuti dalla Funcom sembrano essere esteticamente più efficaci di quelli conseguiti finora dalla stessa Sega con l'atteso **Wing Arms.** La struttura di gioco è relativamente semplice: si tratta di ingaggiare dei combattimenti mortali nei cieli, per parafrasare il titolo (*ma come, non si tratta di una simulazione letale di sci? - Ndr*). Al momento non è ancora chiaro se la Funcom opterà per un collaudato split-screen per garantire l'interazione simultanea a due giocatori umani, oppure no. Resta il fatto che in **Deadly Skies** il computer può arrivare a controllare fino a otto aerei contemporaneamente, il che non c'entra nulla con la frase di prima, ma fa sempre piacere saperlo. Per quanto riguarda gli scenari, attualmente sono già stati realizzati quelli desertici, forestali, oceanici e metropolitani (preparatevi a spettacolari slalom tra i grattacieli), ma i programmatori di Oslo hanno confermato di essere al lavoro su set aggiuntivi, uno dei quali si intitola Hell, Inferno...

Dopo una serie di conversioni per Mega CD, la JVC tenta il colpaccio sul Saturn con Deadly Skies. Dirige la Funcom. Giochiamo Noi

La Norvegia ha rifiutato di aderire all'Unione Europea, ma non ha certo detto "no" al Saturn...

DEADLY SKIES

CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
SIMULATORE

DATA DI USCITA
DICEMBRE

LA CRICCA

Deadly Skies vi offre l'opportunità di combattere contro i più agguerriti piloti di caccia e pesca del mondo. La JVC ha allestito una vetrina di campioni provenienti dal globo terracqueo affidando alle routines di Intelligenza Artificiale del Saturn il compito di gestirne la strategia. I primi piloti annunciati sono listati diligentemente qua sotto, ma altri due sono in preparazione... Ora fate il piacere di ascoltare la hostess che vi illustrerà il comportamento da tenere in caso di esplosione del velivolo.

AKIRA SAKAMOTO (Japan)
Dopo aver ottenuto il punteggio massimo all'accademia aeronautica di Tokyo, Sakamoto è diventato una sorta di eroe nazionale. Le sue imprese, a bordo di un poderoso caccia F4 Phantom, sono diventate leggendarie.

ANDY JONES (USA)
Veterano di guerra, Jones ha combattuto in Libia, Somalia e Kuwait. Il forzuto americano pilota un F14 Tomcat e il suo passatempo preferito è scaricare piogge acide di colpi contro i suoi avversari...

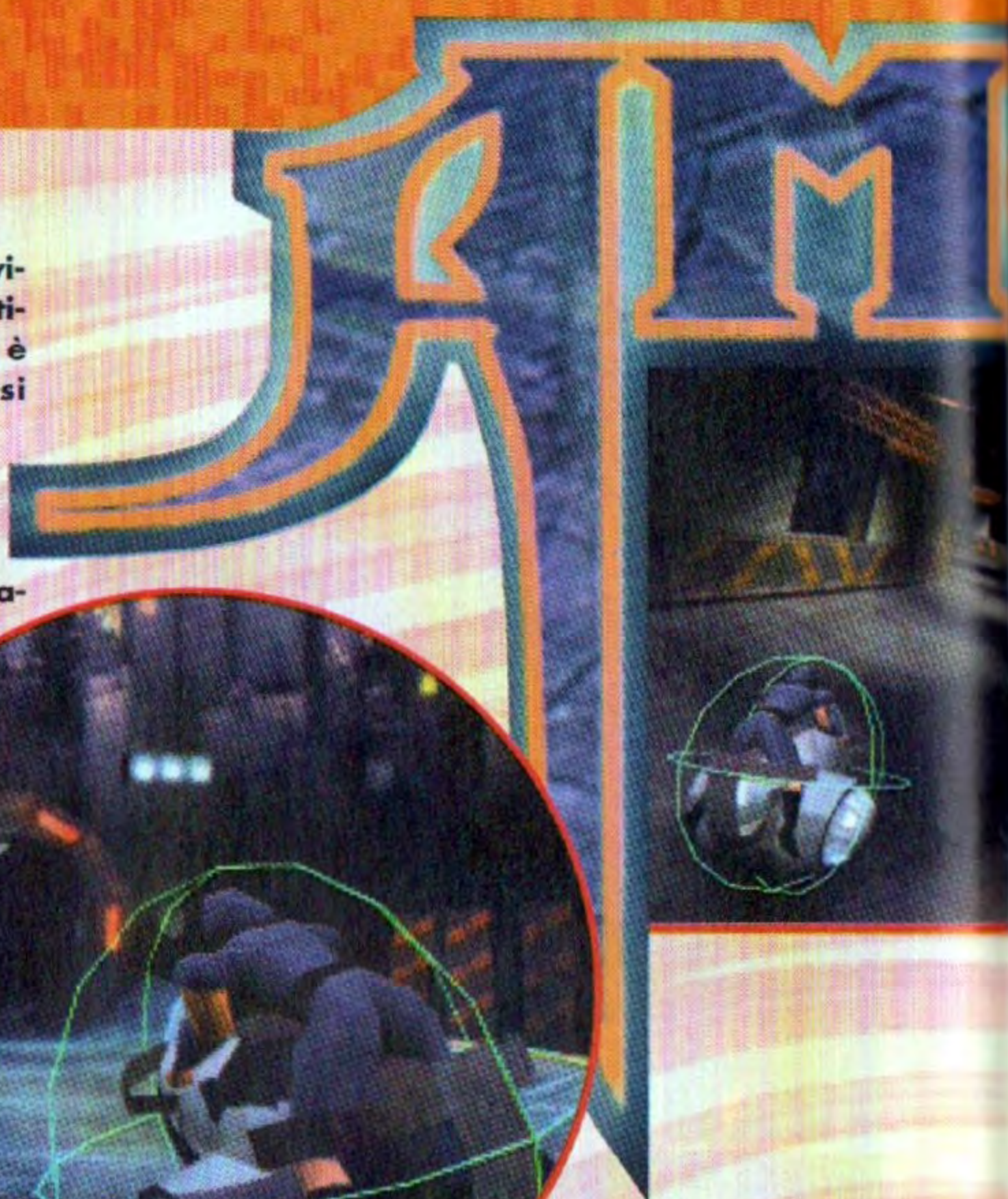
WILLIAM SCOTT (USA)
Pilota dell'USAF (United States Air Force), Bill vanta una serie di record: maggior numero di aerei nemici abbattuti nelle ultime cinque campagne aeree degli Stati Uniti. Ha un temperamento glaciale non fa guidare a nessuno il suo F117.

MEI MEI CHEN (Cina)
A bordo di un letale Mig-29 di costruzione russa, Mei Mei è una gioiosa macchina da guerra della Repubblica Cinese... Ma per favore.

HELENA HAGEN (Norvegia)
Cugina di secondo grado della cantante punk Nina, Helena è l'orgoglio della NATO europea. Cresciuta a forza di granite al lampone, la Hagen è una roccia, che dico, un iceberg.

Viaggiate con Deadly Skies: poltrone reclinabili, servizio Top Class e droppaggio di bombe sui territori nemici. Il massimo

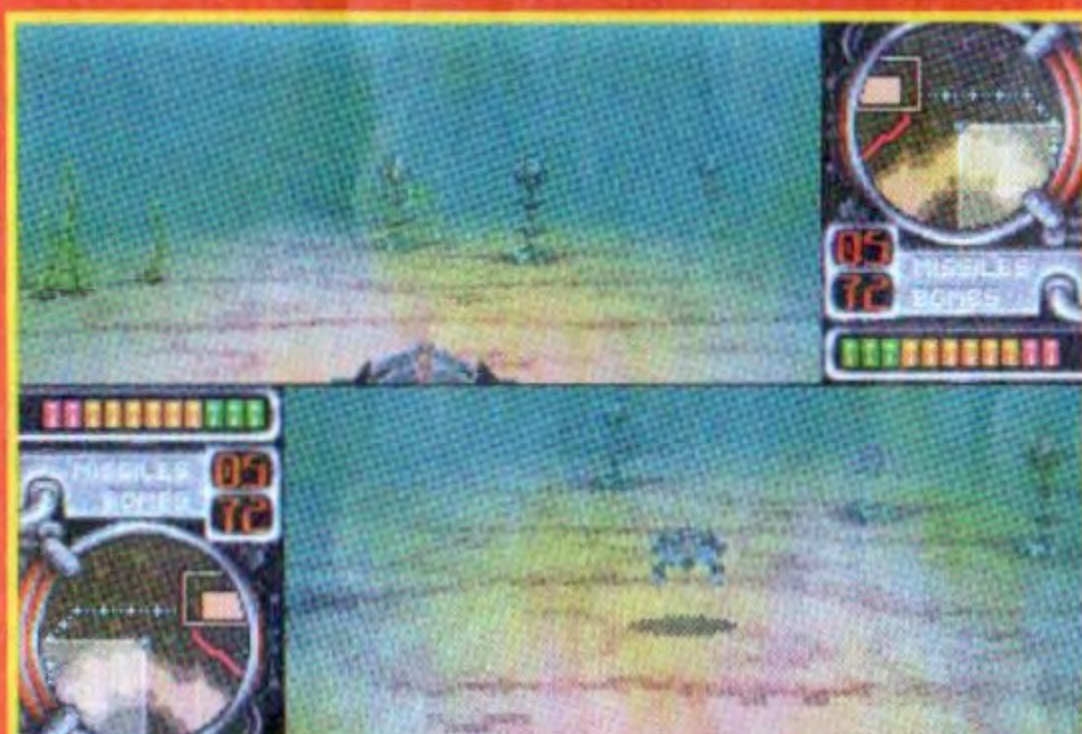
Dopo ben undici mesi di programmazione, Deadly Skies è quasi terminato e pronto a ricevere la sua brava dose di applausi!

Gli Scavenger sono uno gruppo di sviluppatori abbastanza strano e particolare. Infatti questa compagnia è formata da una dozzina di diversi team di programmatori, sparsi un po' in tutto il mondo, che lavorano a diversi progetti. Attualmente i due progetti più interessanti che sono in via di sviluppo sono senza dubbio **Amok** e **Vertigo** per Saturn. **Amok** è ambientato in un pianeta fittizio subito dopo la fine di una guerra che è durata ben 47 anni e nel quale voi interpretate il ruolo di un mercenario che lavora per una organizzazione conosciuta come "Il Bureau". Questa organizzazione cerca di provocare nuovi scontri e nuove ostilità perché è proprio dalla guerra che riesce a trarre i maggiori profitti economici. Tocca quindi a voi, dopo aver indossato una massiccia armatura, affrontare una serie di livelli in grafica 3D ambientati in diverse parti del pianeta (veramente spettacolari le sezioni subacquee). In ogni missione dovrete ovviamente eseguire un particolare compito (assassinare un nemico, ritrovare dei particolari oggetti, piazzare la bomba in un particolare bersaglio) e, per fare questo, potrete utilizzare qualcosa come missili, mine e molte altre armi che avrete a disposizione nelle missioni più avanzate. Gli Scavenger sono convinti di aver tra le mani un progetto vincente e, da quello che abbiamo potuto vedere (anche se alcune parti del gioco non erano ancora terminate), ci sembra di poter condividere la loro convinzione. Non vi resta che aspettare uno dei prossimi numeri di **Mega Console** per avere ulteriori informazioni e, se le date di uscita vengono rispettate, una recensione nel periodo natalizio.

BSPACE THE FINAL FRONTIER

I titoli realizzati dagli Scavenger per Megadrive sono tutti tecnicamente innovativi. Anche in **Amok** i programmatori euro-americani hanno sviluppato qualche novità tecnica, la più importante è senza dubbio un algoritmo denominato "BSpace". Si tratta fondamentalmente di un metodo di programmazione abbastanza particolare che permette di creare effetti 3D spettacolari e di muovere grandi quantità di pixel a una velocità veramente impressionante. Gli Scavenger hanno usato questo algoritmo soprattutto per rendere la maggior parte del gioco totalmente interattivo; sono infatti pochissimi gli oggetti, anche facenti parte dello sfondo, che non possono essere distrutti nel corso delle varie missioni.

DA SOLI E IN COMPAGNIA

Amok offre una possibilità che non molti titoli del Saturn hanno sfruttato fino ad ora, ovvero una opzione per due giocatori. Gli Scavenger stanno ancora lavorando a quest'importante opzione nel tentativo di ottenere il migliore risultato e, a quanto pare, grazie al nuovo algoritmo BSpace (di cui abbiamo parlato nell'altro box in queste pagine) la velocità d'azione, la fluidità dello scrolling, la quantità dei poligoni e la definizione degli sprite non dovrebbero subire notevoli variazioni. Non siamo invece riusciti a scoprire se nel gioco in due saranno presenti diverse missioni e se si tratterà di missioni in coppia oppure in sfide uno contro uno. Sigh...

AMOK

CASA PRODUTTRICE
SCAVENGER

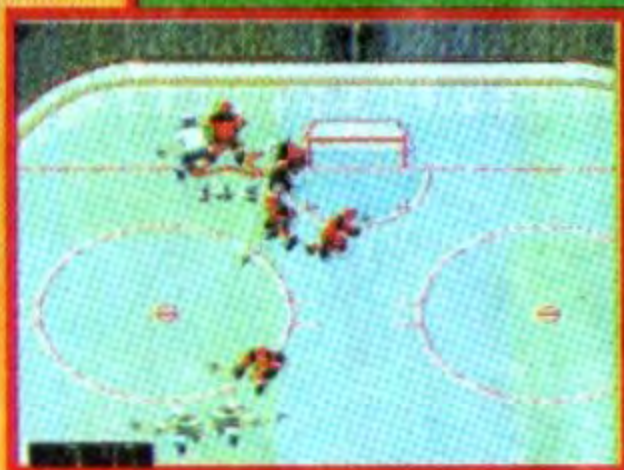
GENERE
SPARATUTTO

USCITA
DICEMBRE

FIFA SOCCER 96

Megafunky Console gonfia la rete un'altra volta presentandovi le nuove edizioni della simulazione calcistica su console più venduta di sempre. Se non l'avevate ancora intuito - non si sa mai - stiamo parlando di FIFA International Soccer '96, un gioco, una leggenda. Metropolitana. Nelle prossime cinque pagine potrete conoscere tutti i segreti delle versioni Saturn, Megadrive e Mega 32X. Aaagraande!

Puntuale come un trenino elettrico, l'Electronic Arts torna a sconvolgere il mercato rionale dei videogames con le edizioni '96 delle sue mai-troppo-lodate sim sportive, tra le quali svetta, s'impenna e infine si arriccia, **FIFA International Soccer '96.** Dopo il boato della folla, direi che possiamo cominciare. Non vi diremo che si tratta di un gioco che fa paura, perché questa battuta è terribilmente abusata (peggio dei box intitolati "Mi girano le pale" per i giochi di elicottero, **Desert Strike** in testa... Un po' di fantasia, rozzi...) per cui passiamo subito ad analizzare le novità di questo update. Intanto vi diciamo che gli sviluppatori del giochillo sono nientepopodimeno che i Probe, che secondo una statistica del Corrierino dei Piccoli, hanno realizzato il 79.9% dei titoli per Megadrive usciti negli ultimi due anni. Sul serio: se ci fate caso, sono sempre in mezzo ai piedi. Come diavolo faranno? Misteri della vita. Partiamo dalla versione Saturn, sicuramente la più originale delle tre. Ora, se avete avuto modo di vedere **FIFA Soccer** per 3DO - una delle poche cose decenti apparse sulla console di Trip - sapete già cosa aspettarvi dalla versione Saturn, ma dal momento che questa è una rivista Sega, va da sé che vi diremo che **FIFA '96** è nettamente migliore, eheheheheh. Scherzi a parte, seguiteci nel nostro viaggio all'interno dell'universo di **FIFA Soccer**, là dove nessun recensore è mai arrivato prima...

ALSO FROM ELECTRONIC ARTS...

NHL '96 (Saturn)
L'update è stato sviluppato con le tecniche del Virtual Stadium, il che significa che include una telecamera rotante e virtuale, una serie di effetti sonori dinamici e una serie di prospettive di gioco differenti. Uscita prevista: dicembre/gennaio, anche per MD.

PGA '96 (Megadrive)
L'engine grafico della versione a sedici bit è stato completamente rifatto: al posto dei soliti sprites, troverete poligoni renderizzati, le routine di gestione delle animazioni sono nuove e l'interfaccia è stata ridisegnata. Praticamente si tratta di PGA Tour Golf 2.

WOW, CHE GRAFICA!

Una volta che il lettore CD ha terminato la lettura a voce alta dei dati, apparirà una massiva intro e senza dire né bi né bo ci ritroviamo catapultati all'interno del Virtual Stadium. Niente male, eh? Ma il meglio deve ancora venire...

VERSIONE MEGADRIVE

MIGLIORA CON L'ETA'

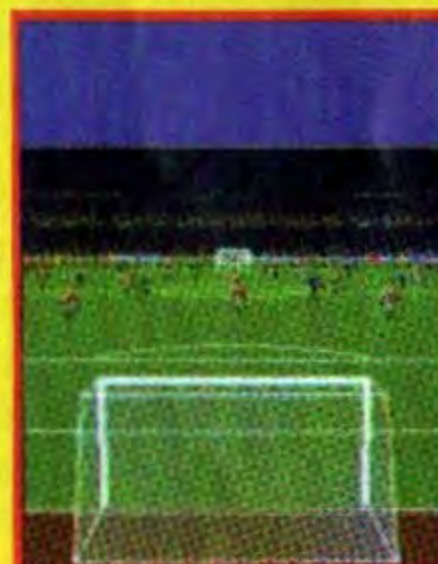
La versione emmedì ovviamente è priva dei frizzi e dei lazzi di quella Saturn, ma non mancano squadre aggiornate e i canonici tocchi di classe che innalzano i prodotti EA una spanna al di sopra degli altri. Tutte i team sono introdotti da una presentazione arricchita graficamente da bandierine e palle varie. Uno sciato totale, insomma. È persino possibile scegliere una nazionale e sfidare una squadra di serie C. Altro sciato. L'aggettivo sostanziale riferito alle innovazioni di questa versione sarebbe quantomeno fuoriluogo, e per questo non lo useremo. D'altronde, la EA non è da biasimare: **FIFA** va bene così com'è, renderlo giocabile vorrebbe dire rovinarlo, eheheheh. Scherzi a parte, tutto quello che ha reso grande **FIFA** (opzione di gioco quadrupla, animazioni massive, effetti sonori dinamici etc.) c'è ancora, ed è stato persino migliorato, dove possibile. Non manca la solita caterva di opzioni che giochi totalmente arcade come **Fever Pitch** in tempi recenti hanno preteso di saltare a piè pari, ma ciò non toglie che **FIFA** resti una delle simulazioni di calcio più complete e realistiche sul mercato. Passando a cose più serie: non vorrei sembrare monotono (è MBF che scrive), ma la nuova scenografia di Pressing mi ricorda un sacco la sala di comando dell'astronave Enterprise di **Star Trek**, ci avete fatto caso? Già mi vedo Vianello che dice "Tosatti, ci porti a curvatura sei-punto-cinque".

NOVITA' A 16-BIT

FIFA International Soccer '96 include il meglio delle due edizioni precedenti per Megadrive e SNES. Il nuovo sistema di passaggi, descritto per la versione Saturn, è stato implementato anche in quella a 16-bit, garantendo una maggiore libertà di movimento ai giocatori. Se in **FIFA '95** era stato migliorato sensibilmente l'aspetto strategico del gioco, in **FIFA '96** i Probe hanno privilegiato la giocabilità, affinando il sistema di selezione del giocatore. Non viene più reso attivo necessariamente il giocatore più vicino alla palla, cosa che rendeva alla lunga la giocabilità un po' meccanica. Anche le animazioni sono state migliorate, impiegando le stesse tecniche sperimentate con la versione 3DO (e Saturn) di **FIFA**.

VERSIONE 32X

A META' TRA LE DUE

Anziché limitarsi a migliorare cosmeticamente la versione a 16-bit, l'EA ha preso l'ammirevole decisione di riprogrammare da zero (o quasi) **FIFA Soccer** al fine di sfruttare le notevoli potenzialità della suppostona Sega, un sistema, com'è noto, a 32-bit. Incredibile, ma vero, la versione per 32X non incorpora "solo" 256 colori e un sonoro remixato rispetto a quella Megadrive, ma si presenta con caratteristiche tali da renderla eterogenea rispetto alle altre due presentate. Tanto per cominciare, qui i giocatori sono costituiti da poligoni e non sono semplici sprites bidimensionali. Le loro dimensioni, inoltre, sono visibilmente maggiori rispetto a quelli spupazzati dal Megadrive. Inoltre, come nella versione Saturn, sono disponibili prospettive e pdv differenti. Le schermate delle opzioni sono in alta-risoluzione e l'interfaccia è stata semplificata rispetto a quella talvolta caotica delle versioni a 16-bit. Grazie all'uso del Virtual Stadium, inoltre, l'isometria statica del Megadrive apparirà terribilmente datata...

CONSOLE SOCCER: LA STORIA I

ITALIA '90

Il primo tentativo della Sega nell'ambito delle simulazioni calcistiche a 16-bit. Era già orripilante ai tempi e invecchiando è ulteriormente peggiorato: 45%.

EUROPEAN CUP SOCCER

Sopravvalutatissimo gioco della Virgin, lento e poco violento. Da dimenticare: 51%.

SUPER KICK OFF

Dalla US Gold: ottima conversione per alcuni, terribilmente ingiocabile per altri. Più che un gioco di calcio, uno sparatutto, per via dello scrolling ipervelo-ce: 58%.

FIFA SOCCER

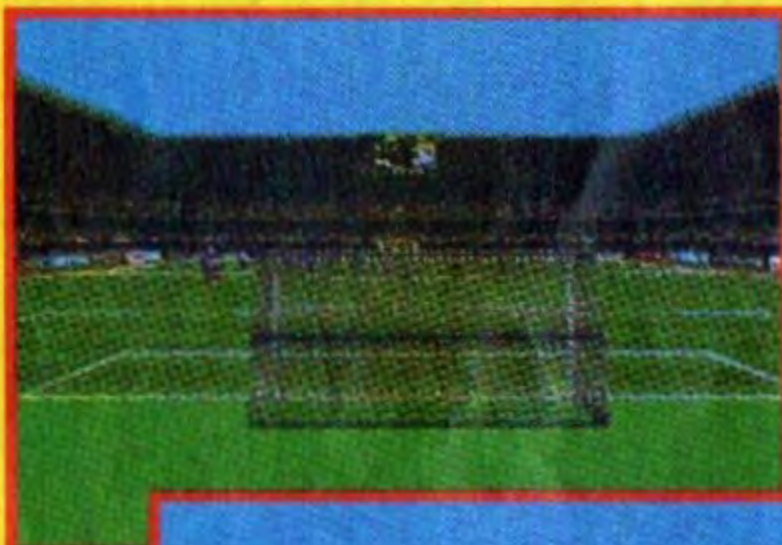
Pur non essendo perfetto, il titolo della EA ha cambiato la storia delle simulazioni di calcio su console. Veloce, fluido, realistico, qualche pecca nella giocabilità: 78%.

SENSIBLE SOCCER

Uno dei migliori giochi di calcio di sempre. Nonostante una grafica fumettosa, Sensi resta un paradigma di giocabilità e divertimento. Indispensabile: 93%.

VERSIONE SATURN

VIRTUAL SATURN

L'idea di base di **FIFA Soccer** per Saturn è il Virtual Stadium, una tecnica ludica prima ancora di un luogo (virtuale) di gioco, che la casa di San Mateo ha intenzione di incorporare in tutte le sue prossime applicazioni ludiche. Il Virtual Stadium trasforma le partite in vere e proprie esperienze audiovisive di grandissimo impatto, a metà tra Telepiù 2 e i cartoni animati giapponesi. Immaginate telecamere virtuali disseminate per il campo che riprendono e seguono lo svolgersi dell'azione da ogni punto di vista possibile ed immaginabile. Aggiungete a tutto questo l'atmosfera magica dei grandi eventi, resa ancora più intensa da un sonoro saturn-realistico e da migliaia di supporters in delirio stipati sulle gradinate. Gente, videogiocare a calcio non è mai stato così emozionante prima d'ora: scordatevi il piattume di **Victory Goal**, quelli della EA fanno dannatamente sul serio. Come nella versione 3DO, anche qui è possibile selezionare la prospettiva di gioco desiderata in tempo reale, con la semplice pressione di un tasto, ma non solo: parametri quali le condizioni del campo, colore delle maglie e sostituzioni possibili saranno configurabili a piacimento. Sorbole.

UNA FIFATA GALATTICA

Ciò che ha reso grande **FIFA Soccer** per Megadrive nonostante alcuni palesi limiti relativi alla giocabilità (difetti parzialmente corretti nell'edizione '95), sono state le spettacolari animazioni dei giocatori in campo. Prima di **FIFA**, elementi quali velocità e giocabilità erano determinanti nelle simulazioni di calcio su computer/console, mentre la componente grafica era in qualche modo considerata secondaria, (vedi gli omini fumettosi di **Sensi** o l'anonimia degli sprites di **Kick Off**). Consapevoli del fatto che l'abito fa il monitor (non mi stancherò mai di ripeterlo... NdMBF), i tizi della EA hanno invece privilegiato il realismo delle azioni, lasciando un segno indelebile nella produzione ludica dell'ultimo lustro. Questa componente è stata, se possibile, ulteriormente enfatizzata nella versione Saturn. Utilizzando tecniche di digitalizzazione di atleti reali sulla falsariga del Motion Capture della Acclaim, i Probe hanno ottenuto delle animazioni che definire spettacolari è forse riduttivo. Tecniche di abbellimento cosmetico degli oggetti in 3D quali il light sourcing, il texture mapping e il Gouraud shading hanno permesso ai programmatori inglesi di raggiungere livelli di realismo mai visti prima in una simulazione del genere. Vedere per credere.

PUNTI DI VISTA E LINEE D'UDITO

La tecnica del Virtual Stadium consente di cambiare prospettiva di gioco e seguire le azioni da angolazioni differenti senza interromperne lo svolgersi e non ha eguali nell'ambito della produzione ludica contemporanea.

FIFA Soccer per Saturn include qualcosa come 8 o 9 punti di vista differenti, in modo da soddisfare le esigenze dei videoplayers più sofisticati. Non solo: la telecamera può seguire l'azione come se fosse installata ai bordi del campo, oppure può ruotare attorno ai giocatori, come il leggendario Cursore del telefilm **Automan** (qualcuno rammenta?). Non mancano pdv verticali o orizzontali. Al momento di andare in stampa, i Probe stanno studiando la possibilità di inserire altre due prospettive. La prima di queste è da dietro la porta (vedi le rimesse dal fondo di **FIFA** 3DO). La seconda, a detta dei programmatori, dovrebbe rappresentare l'evoluzione del replay e consentirà di visualizzare il campo come se la telecamera fosse collocata di poco al di sopra della capoccia dei giocatori. Prospettiva tattica, l'hanno definita i Probe, per qualche oscura ragione (un birrozzo di troppo, forse?). Fergus McGovern, leader della cricca sostiene che in questo modo sarà possibile trasformare il videogioco in un calcio-balilla(probabilmente due birrozzi di troppo...).

CONSOLE SOCCER: LA STORIA 2

RYAN GIGGS' SOCCER
Incredibile toppata della Acclaim. Un insulto alle potenzialità del Megadrive. Alla larga: 31%.

WORLD CUP USA '94
Carino, ma niente più. Il gioco della US Gold insiste troppo sull'aspetto strategico, tralasciando la giocabilità. Poteva essere realizzato meglio: 69%.

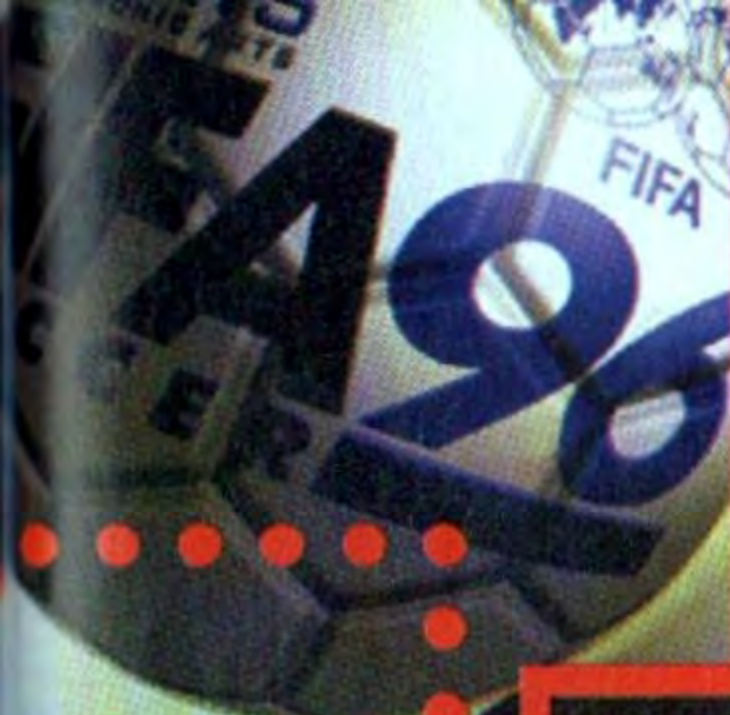
FIFA SOCCER '95
Eliminando alcuni dei difetti dell'originale e implementando la presentazione, la EA ha creato la migliore simulazione di calcio per Megadrive: 94%.

ULTIMATE SOCCER
Altra toppata della Sega. Un gioco da dimenticare, nonostante la possibilità di giocare in otto contemporaneamente. Caotico e confusionario: 47%.

STRIKER
Discreto su SNES, pessimo su MD. Una programmazione inadeguata ha rovinato un prodotto potenzialmente massivo. Sconsigliato: 50%. I due Pro Striker della Sega, invece, si meritano 67 e 76%.

FIFA 96 VIRTUAL STADIUM SOCCER

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

USCITA
NOVEMBRE

Un solo titolo, tre giochi differenti. FIFA '96 non è il solito update...

La EA ha affidato ai Probe di Croydon il compito di realizzare i giochi.

NON MI PASSA PIU'

I Probe hanno speso molto tempo e molte energie sull'aspetto tattico del gioco, ma alla fine si sono sparati una pinta di Gatorade per ripigliarsi. Stanno tutti bene, davvero e vi ringraziano per l'interessamento. Per tornare a **FIFA**, vi diciamo che la struttura dei passaggi è stata migliorata e anche l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dal computer è stata implementata nettamente, per la gioia di Scarafoni, che aveva sollevato qualche dubbio sulla longevità delle precedenti versioni. Non è vero, ma fa gola ai più golosi. La velocità del gioco, altro punto debole, è stata incrementata grazie alle potenzialità del Saturn (cliché #546 bis). Un'innovazione di rilievo consiste nella possibilità di passare la sfera ad un compagno in corsa, senza doversi fermare e senza spezzare il ritmo dell'azione. Una freccia sullo schermo indica il giocatore che riceverà il pallone, in modo da facilitare la pianificazione del gioco rendendolo più frenetico e compulsivo. Ma che bello, ma che bello.

UN GIOCATORE DI NOME SORDO

Le capacità sonore del Saturn non sono state eguagliate da nessuna console a 32-bit in circolazione e i Probe le hanno sfruttate al massimo per ottenere un accompagnamento musical-sportivo senza precedenti. I cori dei tifosi, gli "Oooooh!" e gli "Aaaaah!" coincidenti alle azioni più spettacolari concorrono a creare un'atmosfera indescrivibile. A questi si aggiungono i commenti di John Motson, l'equivalente britannico di Bruno "Patatone" Pizzul. **FIFA** per Saturn include oltre 7000 frasi digitalizzate tra commenti, osservazioni sulle azioni e sui giocatori caratterizzate da intonazioni differenti a seconda delle fasi della partita. Niente male...

CONSOLE SOCCER: LA STORIA 3

KICK OFF 3
Più volte rimandato, il Kick Off della Imagineeer è una triste evoluzione dei capolavori di Dino Dini. Scrolling orizzontale, giocabilità inesistente: 21%.

DINO DINI'S SOCCER
La migliore alternativa a Sensi. Commercializzato sotto etichetta Virgin e sviluppato - manco a dirlo - dal leggendario Dino Dini, si tratta di una simulazione ben confezionata e piuttosto giocabile: 84%.

FEVER PITCH
Probabilmente la migliore simulazione di calcio mai prodotta dalla US Gold. Frenetico, furioso, estremamente arcade, Fever Pitch si colloca a metà tra un beat'em up e FIFA Soccer: 80%.

TOTAL FOOTBALL
La Acclaim ha acquistato dalla Domark i diritti di distribuzione del gioco. Sembra carino, ma il fatto che la commercializzazione sia già stata rimandata ben due volte non è un buon segno...

VICTORY GOAL
Prima simulazione calcistica per Saturn, praticamente un FIFA Soccer 3DO dei poveri. Quando uscirà FIFA '96 non se ne ricorderà più nessuno... Col senno di poi: 67%.

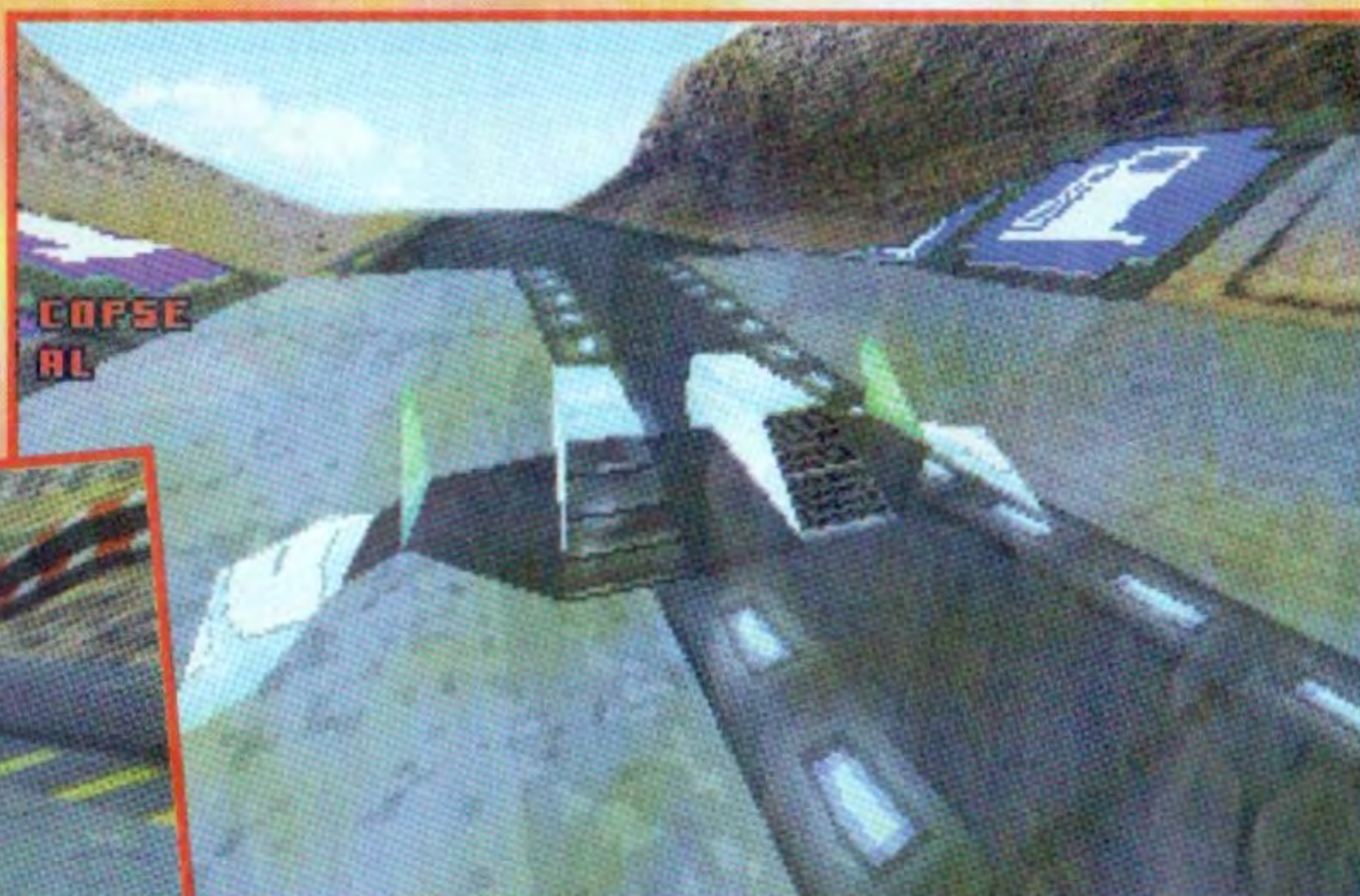
Hi-Oct

Recentemente rilevata dalla Electronic Arts, la Bullfrog di Peter Molyneux non ha perso la grinta dei vecchi tempi, proponendo una serie di titoli massivi per Saturn, che Mega Console è lieta di presentarvi alla grande. E non poteva essere altrimenti... Un budello di novità megafunky tra cui svetta alla grande Hi-Octane. Tenetevi forte, guys...

Hi-Octane è un gioco di corsa futuristico realizzato interamente grazie all'ausilio della più sofisticata grafica poligonale. Uscito la scorsa estate per PC CD-ROM, il racing della Bullfrog è già diventato un piccolo classico. La conversione di **Hi-Octane** è stata affidata al talento e alle capacità di Andy Beale, già responsabile dell'ottima versione di **Theme Park** per Megadrive. Il compito era tutt'altro che semplice, viste le notevoli differenze a livello tecnico tra PC e Saturn. Detto in altri termini, Beale ha riprogrammato **Hi-Octane** praticamente da zero per sfruttare al meglio le potenzialità della console Sega. Una delle differenze sostanziali tra le due versioni consiste nelle routines di animazione 3D che riflette l'eterogeneo modo di gestione dei poligoni dei due sistemi. Nella versione PC di **Hi-Octane**, infatti, tutte le figure presenti su schermo soro il risultato dell'aggregazione di triangoli, mentre gli oggetti della versione Saturn sono composti da quadrati. Va da sé che l'alterazione delle forme ha comportato una radicale riscrittura di modalità grafiche quali il texture mapping da applicare alle superfici dei poligoni per renderli più somiglianti ai referenti reali (o irreali, in questo caso). A parte queste difficoltà, Andy Beale è rimasto positivamente impressionato dalle capacità del Saturn. Un primo, incredibile demo è stato sviluppato impiegando un solo chip RISC della console, ma la versione finale sfrutterà entrambi i processori, il che equivale a raddoppiare letteralmente la velocità dello scrolling e del gioco in sé. Superate le difficoltà di programmazione, Beale è giunto alla conclusione che la macchina della Sega vanta un hardware decisamente poderoso. Non perdete la recensione completa di **Hi-Octane** sul prossimo numero dell'unica testata Sega in Italia: **Mega Console.**

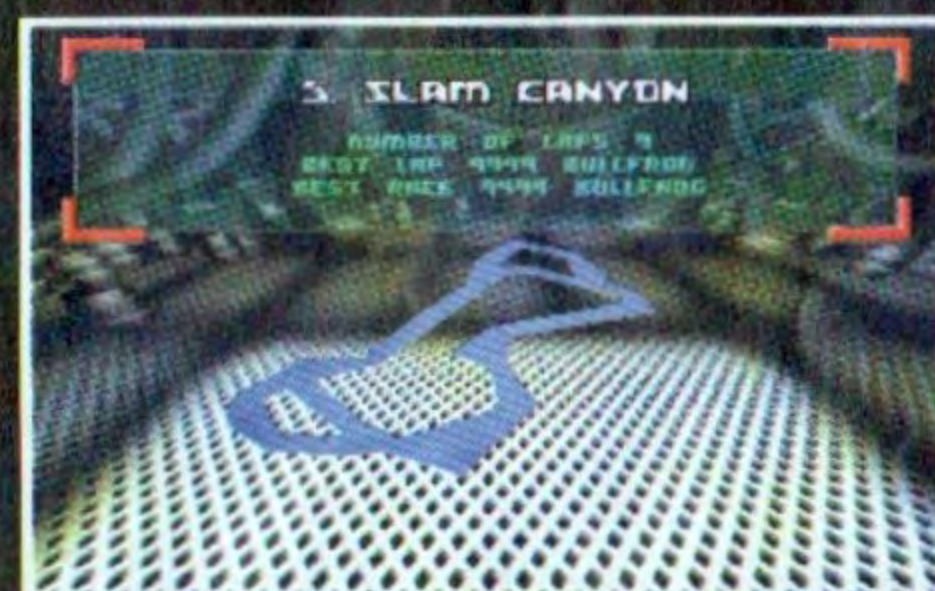
Scordatevi i beep-beep della versione PC: i Bullfrog spremeranno il chip audio del Saturn come se fosse un mapo

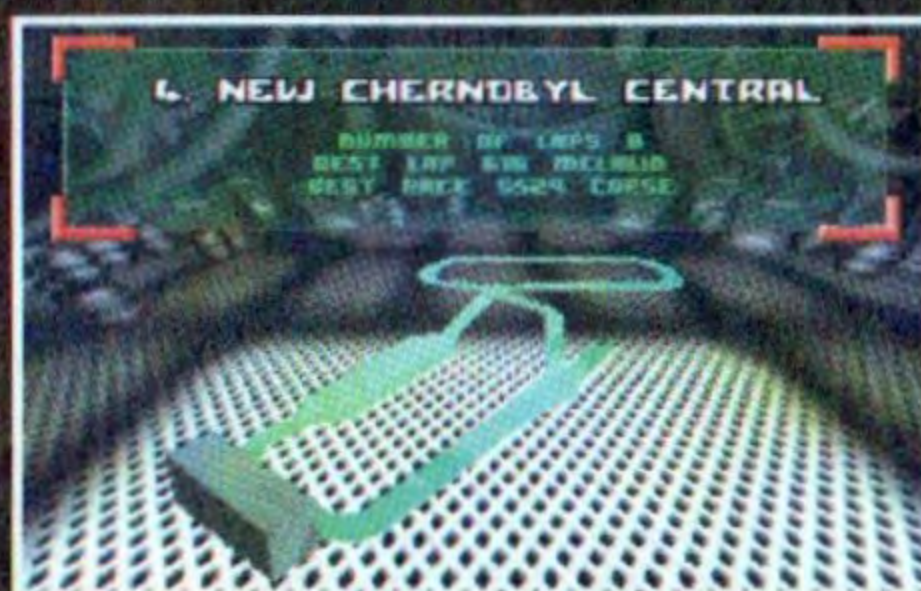
tane

La programmazione del gioco è cominciata a giugno. L'uscita è prevista per la fine di ottobre. No, ci teniamo a informarvi

SEMPRE NUOVO, TALVOLTA UOVO

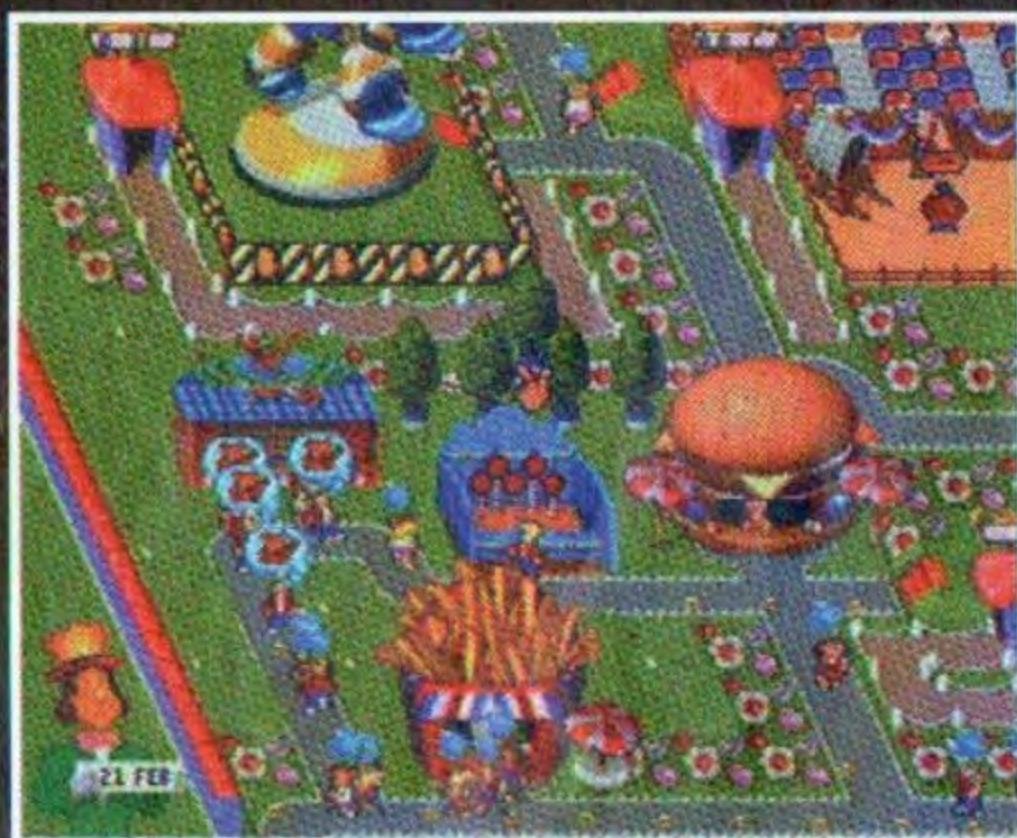
Una delle caratteristiche più interessanti di **Hi-Octane** consiste nella struttura mutante dei tracciati. A differenza dei convenzionali simulatori di corsa costituiti da una serie di circuiti prefissati, il prodotto della Bullfrog include una serie di routines che modificano i percorsi a seconda del vostro modo di pilotare il mezzo, rendendo più strette alcune curve o allungando i rettilinei. Il computer analizza le vostre capacità di tenere la pista, la vostra velocità di crociera, il vostro modo di curvare e modifica la struttura dei tracciati di conseguenza. Detto in atre parole: sebbene i percorsi siano solo sei, in realtà ogni partita a **Hi-Octane** risulta sempre differente dalla precedente.

Amazon Delta Turnpike - Questo è abbastanza convenzionale.

Shangai Dragon - Shangai Dragon?!? E questo lo chiamate drago?

Slam Canyon - Slam! Tattatara, tattara... Let the boys be boys...

Trans-Asia Interstate - Non so voi, ma a questo punto potrei dire "fallico"...

New Chernobyl Central - Un tracciato radioattivo. Letteralmente...

Thrak City - Queste curve sono più massive di quelle di Pamela Anderson. Beh, oddio...

WORK IN PROGRESS

THEME PARK

Uscita: IMMINENTE

Theme Park è indubbiamente uno dei migliori titoli gestionali di sempre. La versione per Saturn include alcuni evidenti miglioramenti estetici e una serie di caratteristiche che la avvicinano notevolmente a quelle PC e 3DO, uscite nei mesi scorsi. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**, of course.

SYNDICATE WARS

Uscita: SETTEMBRE 1996

Non si tratta di una semplice conversione della peraltro ottima versione Megadrive del gioco cyberpunk più massivo degli ultimi anni, ma di un gioco in gran parte rinnovato nella sua struttura. L'aspetto grafico balza immediatamente all'occhio: le ombreggiature e il 3D degli scenari urbani non vi faranno pentire di aver acquistato un Saturn.

MAGIC CARPET

Uscita: NOVEMBRE

Magic Carpet, uno dei migliori titoli per PC di sempre, è in arrivo per Saturn alla fine di novembre. Pilotate un tappeto magico su una serie di scenari splendidamente realizzati grazie a un generatore grafico 3D che non ha eguali nella produzione ludica. Se **Panzer Dragoon** vi era piaciuto, **Magic Carpet** è il gioco che fa per voi.

SIM HOSPITAL

Uscita: APRILE '96

Annunciato per ora solo in versione PC, **Sim Hospital** è un divertissiment di **Theme Park**. Simulatore gestionale di un ospedale e non di un pitale come qualche malintenzionato aveva già ipotizzato. Niente foto, d'accordo, usate la vostra immaginazione. Se vi è rimasta...

DUNGEON KEEPER

Uscita: GENNAIO

A metà tra **Doom** e **Dungeon Master**, **Dungeon Keeper** è un action/RPG di quelli massivi ambientato nel classico dedalo di catacombe che fa tanto trendy. Un sacco di violenza e una giocabilità Made in Bullfrog. Come sempre.

FACCIAMOCI DEL MALE

Hi-Octane sarà tutto quello che **Grand Chaser** prometteva, ma non ha mai mantenuto. L'elemento di ultraviolenza digitale, ad esempio, non sarà timido ed insipido come nel racing game della Sega, ma debordante come non mai (d'altronde, stiamo parlando dei creatori di **Syndicate**...). Ogni veicolo è equipaggiato di strumenti di devastazione finalizzati all'obliterazione degli avversari. Le armi a vostra disposizione sono numerose (missili, mitragliatrici, laser), ma tutte accomunate dal fatto di essere letali e deleterie come poche. Le esplosioni costituiscono uno degli aspetti più spettacolari del gioco.

Incrementa massivamente la mitragliatrice

Incrementa la potenza dei missili

Accelera di brutto la vostra carretta

Bonus da cento talleri

Bonus da dieci talleri

Bonus da 200 talleroni

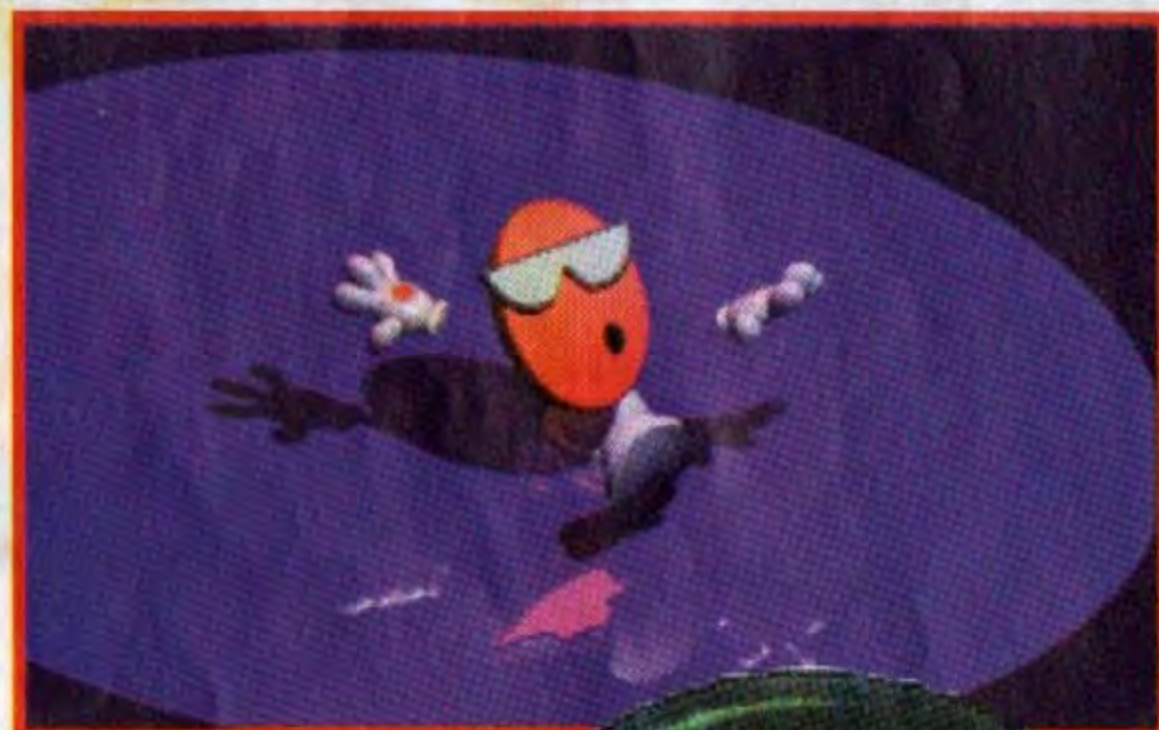
La versione PC di Hi-Octane ha raccolto un sacco di lodi per la grafica strepitosa e per gli scenari futuristici. Bis in arrivo?

Hi - Hoctane

CASA PRODUTTRICE	BULLFROG
GENERE	RACING
USCITA	OTTOBRE

IN CAMERA

Come nei titoli Sega dell'ultima generazione, anche in **Hi-Octane** è possibile selezionare prospettive differenti, quattro per essere precisi. Check'em out!

La prima avventura di Spot ha riscosso un grande successo tra i possessori di Megadrive e ora, il suo seguito, anche se dotato di una struttura di gioco e su una visuale molto diversa sembra destinato a ottenere lo stesso successo. Perché? Leggete questa anteprima per scoprirlo.

Il team di sviluppo addetto alla realizzazione di **Cool Spot 2** sia su Megadrive che su 32X è la Eurocom, gruppo fino ad ora associato alla Virgin per la quale aveva realizzato **Jungle Book** su Megadrive e la versione Game Gear di **Earthworm Jim**. La lavorazione di queste due versioni non ha nulla a che vedere con il titolo per il Saturn di cui avevamo ampiamente parlato sull'ultimo numero di **MEGA Console**, anche se tutte e tre condividono la stessa struttura di gioco, ovvero un platform game con grafica in 3D isometrico e ambientazione Hollywoodiana. Uno degli scopi che si prefiggono i programmatori è quello di riuscire a sfruttare le potenzialità tecniche del Megadrive fino ai suoi limiti e, da quello che abbiamo potuto vedere, sembra proprio che ci stiano riuscendo. Buona parte della programmazione è già terminata e attualmente alla Eurocom stanno testando il gioco per cercare di calibrare nel miglior modo possibile il livello di difficoltà ed eliminare eventuali bug. La versione 32X (la cui produzione è in una fase più avanzata), come era prevedibile, può contare su una realizzazione tecnica migliore di quella Megadrive e sull'inserimento di un nuovo bonus game. Come ho già scritto è invece identica la struttura di gioco che vede **Spot** attraversare diverse ambientazioni cinematografiche (quattro per la precisione) che si ispirano ai classici film con i pirati, a quelli di avventura, horror e di fantascienza (troppo bella la scena in cui spot viene inseguito, in puro stile **Terminator 2**, da uno spot metallico). Molta attenzione è stata posta sulla giocabilità e nel tentativo di rendere il gioco più vario, ogni livello si presenta in maniera leggermente diverso dagli altri. Mentre per esempio nello Ship Deck dobbiamo affrontare il classico platform, nello Ship hold bisogna riuscire a attraversare una mappa veramente ampia e nel livello sottomarino è necessario abituarsi a un nuovo metodo di controllo. Inoltre per superare alcune fasi è indispensabile trovare chiavi o altri oggetti. Proprio per questo motivo l'esplorazione ricopre una parte fondamentale anche perché, per terminare un livello è necessario raccogliere un determinato numero di spot (che aumenta con il progredire delle missioni). Da quello che abbiamo potuto vedere **Spot Goes To Hollywood** è senza dubbio uno dei titoli più interessanti di questi ultimi mesi perché riesce a riunire in un solo prodotto una realizzazione tecnica veramente impressionante e una struttura di gioco più originale rispetto a quella delle decine di titoli del genere che abbiamo potuto provare in questi ultimi mesi. Non vi resta che aspettare uno dei prossimi numeri di **Mega Console** per la recensione...

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

TOP OF THE SPOT

Uno degli aspetti che ci ha maggiormente impressionato nella nuova avventura di Spot è senza dubbio la realizzazione tecnica, soprattutto per quel che riguarda la grafica. I fondali e i vari nemici sono realizzati e animati infatti con grandissima cura per i particolari, ma lo sprite migliore rimane comunque quello del protagonista. A causa della visuale di gioco i programmatori hanno dovuto infatti realizzare tutte le animazioni di Spot da diverse angolazioni. Per rendere questo processo più veloce e meno complesso gli sprite sono stati prima renderizzati grazie a **3D Studio** e poi salvati in ognuna delle varie angolazioni. L'ultimo tocco è stato poi l'inserimento di tutta una serie di particolari allo sprite. Un lavoro veramente duro, soprattutto se si considera la quantità di diverse azioni che il nostro eroe ha la possibilità di compiere, ma che senza dubbio rende il gioco notevolmente migliore.

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PIATTAFORME

USCITA
IMMINENTE

BONUS GAME

La versione 32X di **Spot 2** annovera, fra le altre cose, un succulento bonus game. In pratica si tratta di uno stage in puro stile **Space Harrier** (i fondali invece si rifanno al livello in cui si è raggiunto) nel quale il nostro eroe deve semplicemente, in un tempo limite, raccogliere il maggior numero di bonus. Chiaro, no?

TOP OF THE SPOT 2

Alla Eurocom ci hanno assicurato che in **Spot Goes To Hollywood** sono presenti anche un discreto numero di sorprese e stranezze. Gli oggetti che si possono trovare nei vari livelli, la maggior parte dei quali serve solo ad aumentare il punteggio, sono infatti abbastanza particolari, così come ci è stato assicurato che particolare sarà la fine, veramente sorprendente. Sono stati inoltre inseriti alcuni cheat mode e delle opzioni segrete, oltre alla presenza delle classiche stanze piene di bonus posizionate in luoghi veramente assurdi e al bonus game ci cui parliamo in un altro box.

BLAZING TORNADO WRESTLING	139.000
BUG!	99.000
DREAMHOUSE	TEL.
GHEN WAR	TEL.
GOLDEN AXE	139.000
KING OF BOXING	TEL.
NBA JAM T.E.	129.000
NHL HOCKEY 1995	TEL.
RAYER SECTION	139.000
SIM CITY 2000	129.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
STREET FIGHTER THE MOVIE	129.000
VIRTUA RACING	129.000
VIRTUAL HANG ON	139.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	TEL.
WORLDWIDE SOCCER	129.000
X-MEN	139.000

SATURN+GIOCO 1.099.000

SATURN+GIOCO 1.099.000

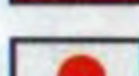
SATURN+VIRTUA FIGHTER REMIX 899.000

VENDITA SISTEMI PER SALE GIOCHI

3DO + GIOCO A SCELTA 729.000

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

<AccESSOri>

ACCESSORI SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY	89.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA USA - EURO - JAP	TEL.
ACCESSORI SATURN	
ADATTATORE USA-JAPAN-EURO	TEL.
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	89.000
JOYPAD ORIGINALE SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULO MPEG	DISPONIBILE
MOUSE	89.000
NAKI CONTROL PAD	59.000
VIRTUA STICK	139.000
VOLANTE DAYTONA	149.000
ACCESSORI 3DO	
INTERFACCIA JOY 3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI	79.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD ORIGINALE	69.000
LASER GUN	99.000

SPeciALisTI!

BALL Z	89.000
BLADE FORCE	89.000
BOMBERMAN 3	89.000
CLAYFIGHTER II	89.000
COBRA	89.000
DEADLUS ENCOUNTER	89.000
DOOM	89.000
FLYING NIGHTMARES	89.000
FORMULA 1 GP	89.000
KILLING TIME	89.000
LOST VIKINGS	89.000
MAZER	89.000
NHL HOCKEY 1996	89.000
PO'ED	89.000
POLICENAUTS	89.000
PYRAMID INTRUDER	89.000
SPACE ACE	89.000
SPACE HULK	89.000
STRIKER	89.000
SYNDICATE	89.000
ZHADNOST	89.000

3D LEMMINGS(EURO)	109.000
ACE COMBAT(EURO)	109.000
BOXER'S ROAD(JAP)	179.000
DARKSTALKERS(JAP)	TEL.
DEMOLISH'EM(EURO)	109.000
EXTREME SPORT(EURO)	109.000
GUNDAM(JAP)	179.000
HYPER FORM. SOCCER(JAP)	179.000
JUMPING FLASH(EURO)	109.000
KING'S FIELD II(JAP)	179.000
KRAZY IVAN(EURO)	109.000
METAL JACKET(JAP)	TEL.
MORTAL KOMBAT III(EURO)	119.000
NBA JAM T.E.(USA)	119.000
POWER SERVE TENNIS(USA)	119.000
RAPID RELOAD(EURO)	109.000
RAYMAN(JAP)	179.000
TOTAL ECLIPSE TURBO(USA)	119.000
WAR HAWK(EURO)	109.000
WINNING ELEVEN SOCCER(JAP)	179.000
WIPEOUT(EURO)	109.000
ZERO DIVIDE(JAP)	179.000

SONY PS-X 749.000

SONY PS-X 799.000

SONY PS-X 849.000

OPERAZIONE 3X2 !!! COMPRI 3 TITOLI 3D0 E NE PAGHI SOLO 2

MICROMEDIA

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.0382/927810 (5 LINEE R.A.)
TEL.0382/927811 (5 LINEE R.A.)
FAX.0382/927602

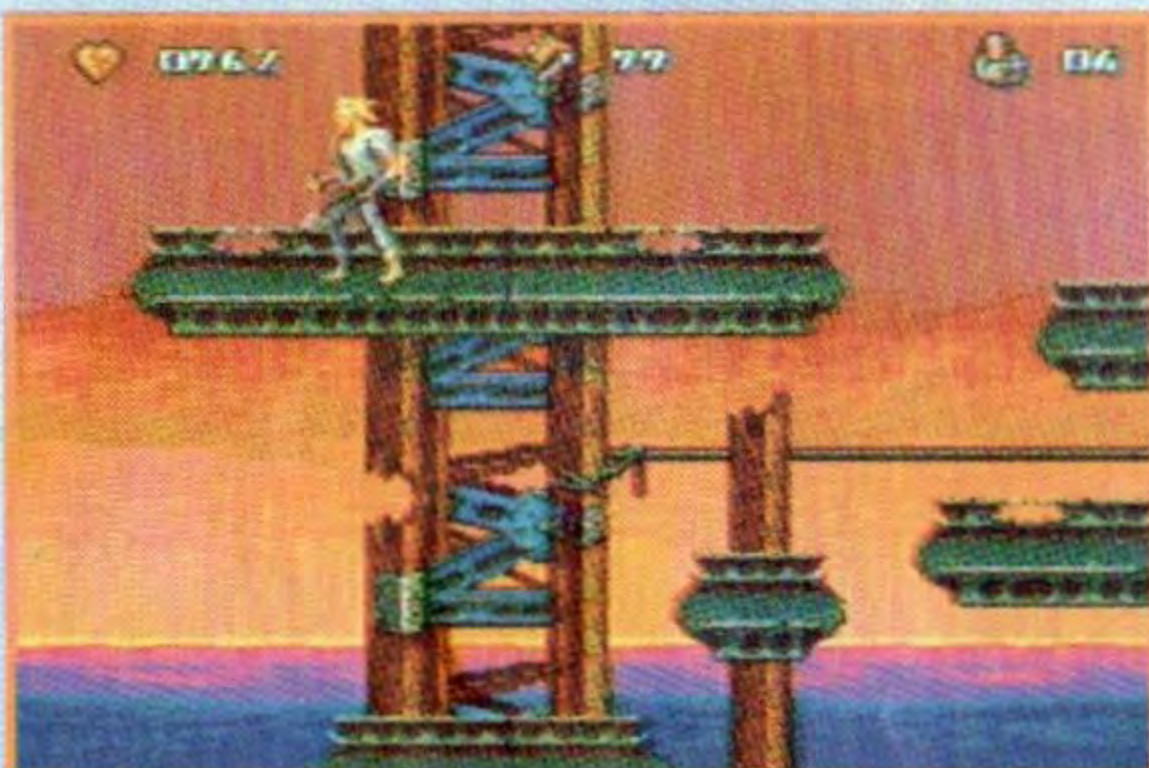
MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

PATRICK DUFFY NON HA MAI AVUTO IL PIACERE DI VEDERSI TRASFORMATO IN UNO SPRITE PER UN GIOCO TRATTO DA L'UOMO DI ATLANTIDE, IL TELEFILM CHE L'HA RESO NOTO ANCOR PRIMA DI IMPERSONARE BOBBY EWING IN DALLAS. INVECE, IL SUO DEGNO SUCCESSORE COME UOMO-PESCE DELLO SCHERMO, IL SUPER DIVO KEVIN COSTNER, È DIVENTATO NON SOLO UN INSIEME DI PIXEL PER IL GIOCO TRATTO DALLA SUA ULTIMA INTERPRETAZIONE, WATERWORLD, MA ANCHE LO ZIMBELLO DI HOLLYWOOD. E TUTTO QUESTO GRAZIE ALLA REPUTAZIONE CHE IL FILM DI KEVIN REYNOLDS (GIÀ REGISTA DI ROBIN HOOD: PRINCIPE DEI LADRI, SEMPRE CON COSTNER) SI È FATTO MENTRE ERA ANCORA IN CANTIERE. QUALE REPUTAZIONE? QUELLA DI COSTARE 180 MILIONI DI DOLLARI (LA CIFRA PIÙ ALTA MAI SPESA FINORA PER UN FILM!) E DI VALERNE MENO DELLA METÀ. SORGE QUINDI SPONTANEA UNA DOMANDA: SARÀ LA OCEAN IN GRADO DI ULTIMARE LA VERSIONE VIDEOLUDICA DEL FILM CON UNA SPESA PIÙ CONTENUTA?

WATERWORLD

Nel passaggio dalla sceneggiatura al grande schermo, **Waterworld** ha incontrato innumerevoli difficoltà. Difficoltà che hanno provocato l'aumento del budget iniziale fino alla famigerata somma che tutti ormai conoscono. Il film, che narra con toni epici la storia di un mondo coperto d'acqua al 90%, di pirati futuristici e della ricerca di un lembo di terra ancora asciutto, è già da alcuni mesi in circolazione nelle sale cinematografiche di mezzo mondo e fra breve toccherà anche le nostre sponde. Pare che per recuperare quanto è costato, il film dovrà incassare almeno 500 miliardi di lire, ma a prescindere da quanto alta o bassa sarà la cifra che avrà guadagnato alla fine della sua carriera, **Waterworld** è e sarà sempre uno dei film più famosi nella storia del cinema. Naturale dunque che la Ocean, da sempre propensa a trasformare in sprites un film di grosso richiamo, cavasse una cartuccia da 16 Mega dalle imprese di Kevin Costner nel fantacquatico film. In **Waterworld**, l'attore che fra breve dovrebbe affiancare Harrison Ford nel quarto film di **Indiana Jones**, interpreta il ruolo di Mariner, un eroico personaggio dotato di branchie che nel corso della sua incessante lotta per la sopravvivenza incontra una ragazzina di nome Enola. La piccola, a quanto pare, conosce l'ubicazione dell'unico pezzo di terraferma risparmiato dal catastrofico aumento del volume degli oceani, così il prode uomo-pesce, che nel frattempo è finito suo malgrado in mezzo a una comunità di nomadi del mare, si mette alla ricerca della mitica isola. Purtroppo anche il super cattivo del film, Deacon (Dennis Hopper), ha saputo di Enola e delle preziosi informazioni in suo possesso, per cui Mariner finisce coinvolto in una battaglia per la conquista di un futuro migliore. Ed è proprio intorno a questa battaglia che ruota il gioco della Ocean.

ATOLLO 13

La società del futuribile mondo descritto in **Waterworld** è molto diversa dalle comunità metropolitane della nostra epoca. Si potrebbe azzardare l'ipotesi che ciò sia dovuto al fatto che l'intero pianeta è coperto d'acqua. In ogni caso, i nostri discendenti vivono sopra le onde grazie a strutture galleggianti chiamate "atolli", dal nome delle piccole isole vulcaniche presenti in gran numero nell'Oceano Pacifico del presente. Gli "Atolliani" (così si fanno chiamare gli abitanti di queste primitive comunità), devono fronteggiare l'imprevedibilità degli elementi e la potenza, a volte mortale, del mare; vedersela con i problemi che l'isolamento e la scarsità di risorse presentano; e, dulcis in fundo, riuscire a digerire tutto quel pesce che sono costretti a mangiare ogni santo giorno. Come se tutto ciò non bastasse, c'è pure una banda di poco di buono, gli "Smokers", che terrorizza le comunità degli atolli. Si presentano come degli Hell's Angels su motociclette acquatiche, vogliono assoggettare i più deboli (ovvio...) e assaltano regolarmente le fragili costruzioni galleggianti con l'intenzione di far fuori qualcuno. E in risposta a tutti questi soprusi, che cosa fanno gli Atolliani? Assolutamente niente, subiscono e basta. Ed è qui che entra in scena il personaggio le cui imprese costituiscono la spina dorsale sia del film che del gioco: Mariner, alias Kevin Costner. Sano e guizzante come un pesce, il Nostro è munito del più potente trimarano che abbia solcato i mari dai tempi dell'ultima American Cup. Bardato come pochi, vanta tre galleggianti, armi da fuoco, una grossa vela, armi da fuoco, un ipocrita filo-indiano, armi da fuoco, mine e... armi da fuoco. Benché il gioco sia costituito da un avvicendarsi di missioni e intermezzi, l'azione di base consiste nel proteggere una serie di atolli dagli attacchi degli Smokers. Migliori risulteranno le prestazioni di Mariner, maggiore sarà la quantità di informazioni sul mondo acquatico datagli dagli Atolliani, riconoscenti. Alla fine questi dati permetteranno al giocatore di scovare la base dei cattivi e, per chiudere in bellezza, la leggendaria ultima isola naturale. Isola che presenta cibo e ripari in abbondanza, un bel mulino ad acqua e canoni d'affitto molto convenienti.

UOMO IN MARE!

Il gioco vede Mariner vagare per gli atolli, che sono costantemente sotto attacco da parte di svariati veicoli nemici. Alcuni di questi antagonisti controllati dal computer mostrano segni di intelligenza artificiale, in quanto fanno allontanare il protagonista dall'atollo centrale mentre i loro complici vi si intrufolano per sequestrare gli atolliani. Se uno di questi viene catturato, Mariner deve inseguire e distruggere l'imbarcazione responsabile, quindi prelevare l'atolliano prima che affoghi.

GRUPPO DI ATOLLI
L'accozzaglia di edifici galleggianti dove vivono i Buoni.

BARCHE A VELA DA SEQUESTRO
Fanno irruzione nel complesso, afferrano una vittima e quindi cercano di allontanarsi.

CANNONIERE
Queste imbarcazioni vi tengono occupati a suon di proiettili mentre i rapitori si danno da fare.

NAVE PORTA-SCHIAVI
Le succitate barche a vela si incontrano con queste galee, resistenti ma lente.

AEROPLANO
Gli Smokers si giovano di un bombardiere che Mariner non può raggiungere.

RAMPA
Questo insidioso strumento è ciò che permette alle barche a vela di penetrare negli atolli.

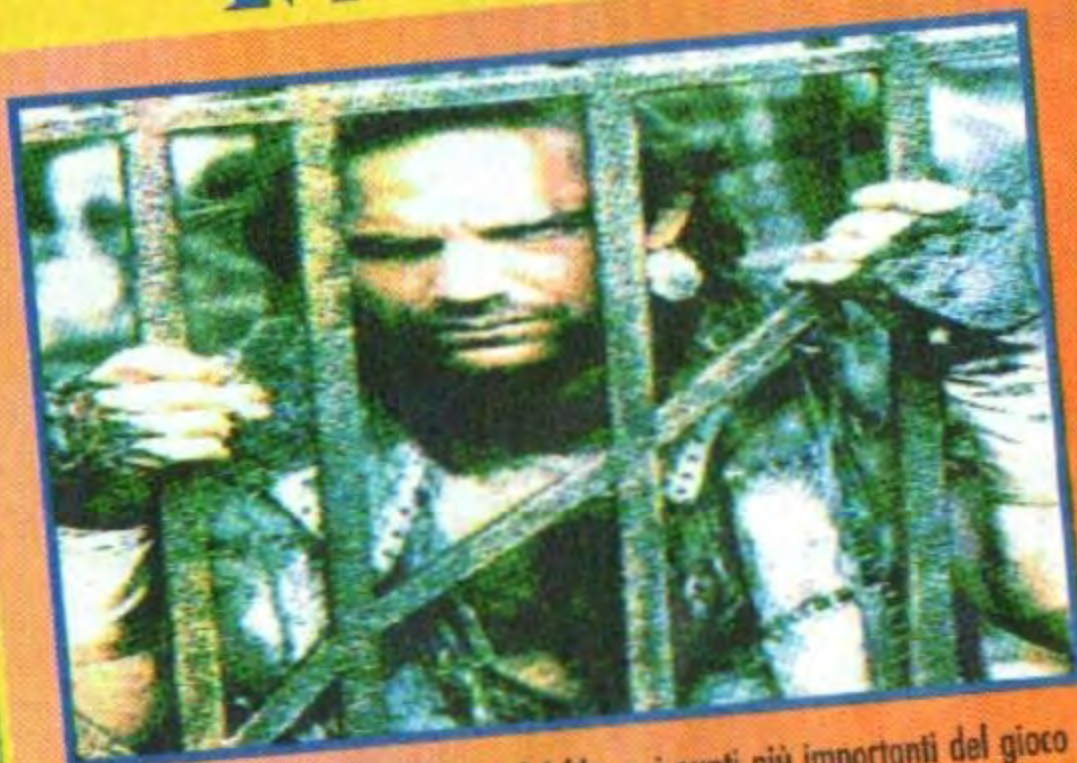
SHOPPING ALLA MARINARA

I tempi cambiano, la moda è capricciosa, metà della superficie terrestre può sparire a causa dello scioglimento delle calotte polari, ma la gente avrà sempre il tempo di andare a fare la spesa. E anche voi. Ogni volta che completate un livello, vi si dà l'occasione di spendere i crediti guadagnati per acquistare nuove armi e nuovi accessori. La quantità di denaro dilapidabile deriva da ciò che avete trovato nelle altre sezioni del gioco.

CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
AZIONE

DATA DI USCITA
IMMINENTE

UN OCEANO DI IMMAGINI

La Ocean ha inserito fotogrammi del film nei punti più importanti del gioco al fine di portare avanti la trama e mantenere l'azione del gioco in sintonia con la pellicola. E se pensate che queste immagini digitalizzate siano ben fatte, date un'occhiata alle sequenze renderizzate destinate a propagandare il gioco in tutti i suoi formati...

ACQUA IN BOCCA

Dato che la varietà è il fattore che sembra governare lo sviluppo di **Waterworld**, il gioco comprende delle sezioni subacquee supplementari cui si può accedere mediante le "boe di immersione". Selezionandone una dallo schermo della mappa, Costner si libera delle sue cianfrusaglie, afferra il suo arpione e va in cerca di tesori sottomarini. Le sue uniche preoccupazioni sono quelle di non finire in pasto alla fauna subacquea e di continuare a respirare. Il resto è mancia.

CURIOSITÀ SU WATERWORLD

Come già scritto un'infinità di volte sui giornali di tutto il mondo, **Waterworld** è il film più costoso nella storia di Hollywood. Per portarlo sullo schermo sono infatti occorsi 180 milioni di dollari, ossia molto di più di quanto è stato speso per l'ex-campione dei dissipatori cinematografici, **True Lies**.

Con tutto quel denaro, sarebbe possibile offrire a ogni uomo, donna e bambino italiano un pasto coi fiocchi da McDonalds. Anzi, si potrebbe addirittura arricchire la loro portata con patatine e Coca Cola nei formati più grandi.

L'aumento spropositato dei costi è stato causato dai numerosi inconvenienti verificatisi durante le riprese, come mareggiate e l'affondamento del set principale, la cui costruzione era costata oltre un milione di dollari.

Nonostante il succitato set fosse ormai perduto, la troupe ha voluto ricostruirlo daccapo per girarvi le ultime scene previste dal copione.

Filmare sull'acqua è molto più dispendioso che sulla terra, per via di problemi pratici e la necessità di un adeguato supporto tecnico. Però è divertente!

Waterworld è stato finanziato dalla Universal, la compagnia il cui marchio ha contrassegnato gli ultimi due successi estivi: **Jurassic Park** e **Gli Antenati**.

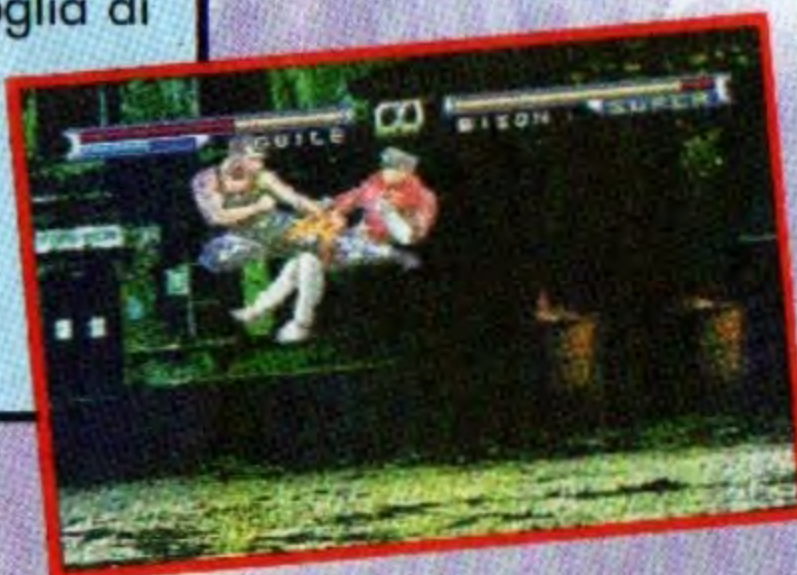
Il regista, Kevin Reynolds, ha abbandonato il progetto quando il controllo sul montaggio del film gli è stato strappato dalle mani per essere affidato a Kevin Costner. La stessa cosa era già accaduta a una precedente collaborazione fra Reynolds e Costner: il film **La Guardia del Corpo**.

edimedia

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Il Signore della Guerra, Generale M. Bison, dopo aver reclutato ingenti truppe di guerriglieri mercenari ed essersi messo a capo dei maggiori traffici illeciti internazionali, si prepara a fondare un vero e proprio stato imperialista e militarista per riuscire ad ottenere, poco a poco, il controllo sul resto del pianeta. Affiancato da personaggi di spicco della malavita, quali il trafficante d'armi nonché campione di boxe tailandese Viktor Sagat, Bison ha ormai creato in gran segreto un impero pronto ad uscire alla luce del sole sotto il nome di Bisonopoli ed è sul punto di invadere il mondo con la sua valuta, il quotatissimo Bison-dollaro. Fortunatamente la Terra può contare su un'organizzazione armata internazionale a difesa dei diritti umani ovvero l'Allied Nation, che tra le proprie fila anche l'impavido Colonnello William F. Guile alias Jean-Claude Van Damme, l'unico in grado di ricacciare Bison nell'oscurità da cui proviene. Questo in breve il plot del film di **Street Fighter**, una vera tristezza sotto tutti i punti di vista. Per chi non s'è fatto abbastanza male andando al cinema a vedere questa porcheria ecco ora su Saturn il tie-in di quest'ottima pellicola. **SF Real Battle** vi offre diversi modi di gioco: il principale, ovvero il Movie Battle, vi mette nei panni di Guile col quale dovrete affrontare uno dopo l'altro tutti i nemici che si frappongono fra voi e il covo del famelico Bison. L'elemento più interessante di tutto il gioco, oltre al limite di tempo di cinquanta minuti per portare a termine l'intera missione e che potrete suddividere a piacimento fra i vari incontri, è la possibilità di scegliere quali località visitare e con chi scontrarvi di man in mano. Chi ha seguito attentamente il film saprà che a determinate località corrispondono altrettanti personaggi che, se battuti, possono entrare tra le vostre fila ed accrescere il livello di esperienza e forza del vostro personaggio. Questo significa che sarete voi a decidere quando e con chi menarvi e che l'esito delle vostre decisioni sicuramente ricadrà sull'andamento della missione. Per il resto sono presenti la classica opzione Versus a due giocatori ed un Trial Battle in cui poter utilizzare ognuno dei quattordici personaggi presenti nel gioco. Naturalmente ogni personaggio, oltre ad essere in possesso di mosse simili a quelle delle precedenti versioni di **Street Fighter**, è dotato della classica Super Combo Move a caricamento direttamente tratta dal compianto **Super Street Fighter 2 Turbo.**

COMMENTO

Pessima, questo è l'unico aggettivo atto a definire l'ennesima versione di **Street Fighter**, la prima per Saturn. I personaggi hanno una definizione sicuramente inferiore rispetto alla controparte da sala e sono dotati di animazioni quantomeno criticabili. La velocità di gioco è discreta così come la maggior parte dei fondali, mentre per quel che concerne la giocabilità ci troviamo innanzi ad un prodotto sicuramente inferiore rispetto alle precedenti versioni. Unici elementi interessanti rimangono i diversi modi di gioco e la possibilità di seguire passo per passo lo svolgimento del film, cosa che, peraltro, potrebbe interessare unicamente coloro che hanno gran voglia di rivivere le emozioni provate in sala oppure i soliti inguaribili fanatici di Jean Claude. Tale padre tale figlio, quindi: osceno il film, pessimo il coin-op, pessima la conversione. L'unico elemento interessante della pellicola era costituito da Kylie Minogue e questo purtroppo non giova affatto alla conversione ludica...

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 65
▼ Sprite digitalizzati in maniera discreta e svolgimento dell'azione piuttosto lento. Animazioni decisamente scialbe

SONORO 67
▲ Alcune colonne sonore di discreto livello...
▼ ...altre monotone e ridondanti come gli stessi effetti e le grida dei personaggi

GIOCABILITÀ 69
▼ Sicuramente meno tecnico rispetto alle precedenti versioni di **Street Fighter** e minata dalla pessima realizzazione tecnica

LONGEVITÀ 75
▲ Diversi tipi di competizioni e i soliti livelli di difficoltà
▼ Peccato ci siano anche i classici continue infiniti

GLOBALE 69
Una mediocre conversione di un mediocre coin-op: il risultato non può che essere... mediocre

GRANDE CONCORSO FUTURA PUBLISHING TI PREMIA

REGOLAMENTO FUTURA PUBLISHING SRL indice un concorso a premi tra i lettori delle proprie riviste. Il concorso avrà inizio il 1°settembre '95 e terminerà il 31 dicembre '95. L'assegnazione dei premi avverrà alla presenza di un incaricato dell'Intendenza di Finanza il 29 febbraio '96 presso gli uffici Futura Publishing siti in Bresso via XXV Aprile numero 37.

Futura Publishing pubblicherà all'interno delle proprie riviste FUTURA MUSIC, PC PRATICO, MEGA CONSOLE, SUPER CONSOLE, PC PLAY, CD ROM OGGI targate settembre, ottobre, novembre e dicembre 1995 un annuncio pubblicitario dedicato al concorso nonché la cartolina e, ogni mese, su ogni rivista, un bollino da ritagliare. Per partecipare è sufficiente raccogliere 8 bollini differenti e incollarli sull'apposita cartolina, compilarla con tutti i dati e spedirla a Futura Publishing. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 1995 (farà fede il timbro postale) verranno estratti i 1500 vincitori. Resta inteso che non potranno partecipare al concorso i dipendenti Futura Publishing né i loro famigliari. I vincitori verranno avvisati a mezzo raccomandata entro e non oltre il 30 marzo 1996. L'elenco dei vincitori sarà pubblicato sulle riviste sopra citate nei mesi di marzo e aprile 1996. **I premi sono indicati di seguito**

- **1°/2°/3° estratto** Scooter KB 50 Kymco
- **4° estratto** Settimana in Kenia Multiproprietà da First Time Share International
- **5°/6°/7°/8° estratto** PC Action Tower Multimedia 486 DX2/66Mhz by Epson Italia
- **9° estratto** Chitarra Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer
- **10° estratto** Chitarra 860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) con distorsore XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music
- **11°/12°estratto** Expander Tone Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia
- **13°/14°estratto** Diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P.
- **15° estratto** World Box Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft
- **16° al 216° estratto** Pacchetto software Uninstaller by Questar
- **dal 217° al 317° estratto** Accessorio per telefonia mobile A&C Unicell
- **dal 318° al 1318°estratto** Raccoglitori Defend CD by E.DI.PI.
- **dal 1319° al 1419° estratto** Abbonamento alla vostra rivista Futura preferita
- **dal 1420° al 1500°** Magnifico videogioco Futura Games

FUTURA PUBLISHING RINGRAZIA :

fun to ride on

KYMCO
光陽 KWANG YANG MOTOR COMPANY

DEFEND CD

AC UNICELL

Questar
MicroHelp

FIRST
TIME SHARE INTERNATIONAL CLUB

YAMAHA
YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

H.A.R.P.
High Acoustic Research Professional

m. casale bauer

EPSON

MIDISOFT

cbmusic

BATMAN

Batman è morto. Lunga vita a Batman! Dopo il forse-eccessivamente-cupo **Batman - Il Ritorno**, il personaggio dei fumetti nato dalla fantasia di Bob Kane è tornato sugli schermi con un volto del tutto inedito, in molti sensi. **Batman Forever** infatti presenta un interprete principale — l'attore Val Kilmer — lontano anni luce da Michael Keaton sia nel fisico che nel modo di impersonare il Dark Knight. Più giovane, più atletico, più alto e, a quanto sembra, più rilassato del suo predecessore. Un'immagine più vicina al Batman della serie televisiva degli anni '60 che a quello immaginato da Frank Miller nella sua celebre rivisitazione del Mito, principale responsabile degli eventi che hanno portato alla realizzazione del primo film, diretto da Tim "Ed Wood" Burton (regista anche del secondo episodio). Non per niente, **Batman Forever** segna la prima apparizione sullo schermo di Robin dai tempi del telefilm. Il Ragazzo Meraviglia infatti era stato estromesso dai primi due episodi poiché ritenuto poco compatibile con l'atmosfera buia e tetra voluta da Burton. Questi radicali cambiamenti nella formula della serie cinematografica hanno fatto storcere il naso ad alcuni presunti "puristi" del Fumetto, ma ciò non ha impedito al film di balzare al vertice della classifica degli incassi negli USA e di rimanerci per parecchie settimane. Così come non ha impedito alla Acclaim di produrre l'immancabile tie-in videoludico, un mix di platform e picchiaduro caratterizzato da un impiego massiccio del Motion Capture, ossia una tecnica di ripresa dal vivo grazie alla quale i soggetti filmati possono essere trasferiti in un ambiente virtuale quale quello di un videogame senza perdere nulla del loro realismo. E scusate se è poco...

BATMAN PICCHIADURO

Il gioco di **Batman Forever** è, come già detto, un beat 'em up che si sviluppa in un ambiente piattaformico. Prima di gettarsi nella mischia, il giocatore può scegliere se farlo nei panni dell'Uomo Pipistrello o in quelli forse meno mitici ma ugualmente accattivanti del suo pupillo Robin. A questo riguardo, va aggiunto che c'è anche la possibilità di giocare con un amico in simultanea, sia in collaborazione con esso che contro di esso. Una volta operata la selezione, eccoci a... fare la spesa. Beh, in realtà non è una spesa qualunque; si tratta infatti di scegliere i Bat-congegni che assisteranno il nostro personaggio nelle sue eroiche imprese, il tutto nella suggestiva cornice della Bat-caverna. Sbrigata anche questa leggera incombenza, si entra nel vivo dell'azione. Fra una scazzottata e l'altra, si dovranno anche risolvere gli indovinelli proposti dall'Enigmista, per fortuna abbastanza semplici (del resto il bello dei picchiaduro è la possibilità di sfogare i propri istinti aggressivi, non i propri impulsi razionalizzanti). In compenso gli scontri con i tarpani scatenati da Due Facce sono ben altro che una passeggiata; questi brutti ceffi sono anzitutto numerosissimi e inoltre vantano una gamma di mosse e ordigni letali davvero notevole.

FOREVER

BAT-MANATE

Per affrontare l'agguerrita opposizione, Batman e Robin dispongono di un notevole assortimento di pugni e calci, molti dei quali rispecchiano quelli mostrati nel film. Impiegabili a seconda della prossimità dei nemici e del tipo di mossa selezionato, sono state concesse a ciascun personaggio oltre una dozzina di tattiche offensive. Pertanto, in aggiunta ai consueti pugni, calci e assalti aerei, è disponibile anche una quantità di lanci e sgambetti. Inoltre, come è lecito aspettarsi da un tizio dotato di una cintura portaoggetti, Batman impiega anche numerosi aggeggi per frenare l'avanzata dei suoi nemici, fra cui una pistola spara-colla che immobilizza i tarpani incombenti sull'asfalto e granate capaci di metterli K.O. da lontano.

MORTAL KOMBATMAN

Delle opzioni offerte da **Batman Forever** abbiamo già accennato in un altro riquadro. Quello però che non abbiamo già detto è che il menù delle suddette ne presenta una che permette di controllare qualsiasi personaggio fra quelli inclusi nel gioco (sia i cattivi che i buoni) per una scazzottata testa-a-testa nella Bat-caverna in puro stile **Street Fighter.**

CHOOSE YOUR PLAYER
BATMAN
THUG 1

I MAGNIFICI SET

Batman Forever è un picchiaduro ambientato in luoghi tratti di peso dal film. Il team statunitense di sviluppo della Acclaim, infatti, ha avuto il permesso di girare liberamente per ognuno dei 70 set costruiti per il film, immortalandone ogni angolo con una videocamera e prendendo nota dei suoi schemi cromatici. Queste immagini sono state poi inviate alla Probe, che le ha usate per creare i fondali del gioco.
Paragonabile a una versione upgradata di **Final Fight, Batman Forever** fonde le convenzioni dinamiche del genere con intricati livelli piattaformici, sicché il giocatore, per saltare su alcune delle sporgenze più piccole, deve usare i calci con assoluta precisione e nei tempi giusti. Avete sincronizzato gli orologi?

ROSES ARE RED
VIOLETS ARE BLUE
BATMAN FOREVER
LA LA LA LOO

CARNE, OSSA E PIXEL

"Motion Capture" è un termine di cui la Acclaim è particolarmente fiera e si vanta parecchio. In sostanza, è una mistura di azione dal vero e calcoli via computer che permette di creare sprite animati in modo realistico e totalmente tridimensionali: proprio come le persone che vivono nel mondo reale. Ciò è conseguibile applicando dei sensori sul corpo di un soggetto umano e facendo compiere a quest'ultimo le mosse occorrenti al gioco mentre un computer prende nota della posizione dei sensori. Una volta che tutte le posizioni necessarie sono state registrate, si può realizzare un'intelaiatura in 3D a cui possono essere aggiunti dei dettagli. Il vantaggio di questo sistema è che, per giochi come Alien Trilogy in cui lo schermo scorre attorno al personaggio del giocatore, è necessario soltanto uno sprite (totalmente tridimensionale), anziché tanti sprite visualizzati da varie angolazioni. Questo sistema si è dimostrato così efficace che la Warner lo ha impiegato per una scena del film: quella in cui Batman precipita per centinaia di metri fino a piombare in un vicolo. Una scena, questa, che avrebbe certamente fatto di Val Kilmer un budino se l'attore avesse voluto interpretarla di persona!

COMMENTO

I picchiaduro, come qualcuno forse già sa, non sono esattamente la mia passione. Ad eccezione di **Mortal Kombat** (primo e secondo), infatti, non mi sono cimentato in nessun altro titolo del genere se non per dovere (di cronaca). Ma di fronte a un beat 'em up con due dei miei personaggi fumettistici preferiti (beh, diciamo uno: Robin non mi è mai stato eccessivamente simpatico) non ho potuto trattenermi dal propormi volontario per la recensione. Detto questo, è facile desumere che il giudizio finale sul gioco sarà positivo. E in effetti, ve lo dico subito, lo sarà. Ma non solo perché mi il soggetto del gioco mi appassiona, ma anche perché il gioco stesso è davvero valido. Tanto per cominciare, è spettacolare sotto l'aspetto estetico: la tecnica del Motion Capture usata dalla Acclaim ha dato letteralmente vita agli sprite dei vari personaggi. Questi, abbinati agli effetti e alle voci digitalizzate degli attori, danno veramente l'impressione di giocare col film. Oltre a ciò, **Batman Forever** sprizza varietà su tutti i fronti: mosse, fondali, elementi grafici... su questo punto non può esserci alcuna riserva. E per chiudere in bellezza, è anche molto giocabile. Che volere di più?

Fabio

COMMENTO

La versione videoludica di **Batman Forever** regge bene il paragone sia con la sua fonte ispiratrice che con la maggior parte dei picchiaduro attualmente in circolazione. Se la grafica, da sola, è già un buon motivo per prendere in considerazione l'acquisto della cartuccia (gli sprite e i fondali sono praticamente tratti di peso dal film), ma il livello alquanto elevato della sua giocabilità e la varietà di opzioni disponibili (è praticamente due giochi in uno: l'avventura principale che segue la trama del film più il picchiaduro statico testa-a-testa) rendono **Batman Forever** un must, almeno per i fans del Cavaliere Oscuro.

Paolo

CASA PRODUTTRICE: ACCLAIM

GENERE: PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: ITALIANA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA — 84
▲ Sprite ben definiti e magistralmente animati; ampia varietà di fondali
▼ Immagini un po' troppo scure e granulose nei primi livelli

SONORO — 80
▲ Cazzotti di buona fattura
▼ Non molto convincenti le voci campionate, così come le musiche, lontane anni luce dalla favolosa colonna sonora del film

GIOCABILITÀ — 85
▲ Facilmente accessibile e ricco di mosse come di cose da fare
▼ Un po' lento in alcune sezioni

LONGEVITÀ — 89
▲ Il gioco principale è molto duro e l'ampia varietà di scenari, elementi grafici e opzioni garantisce al gioco una vita molto lunga

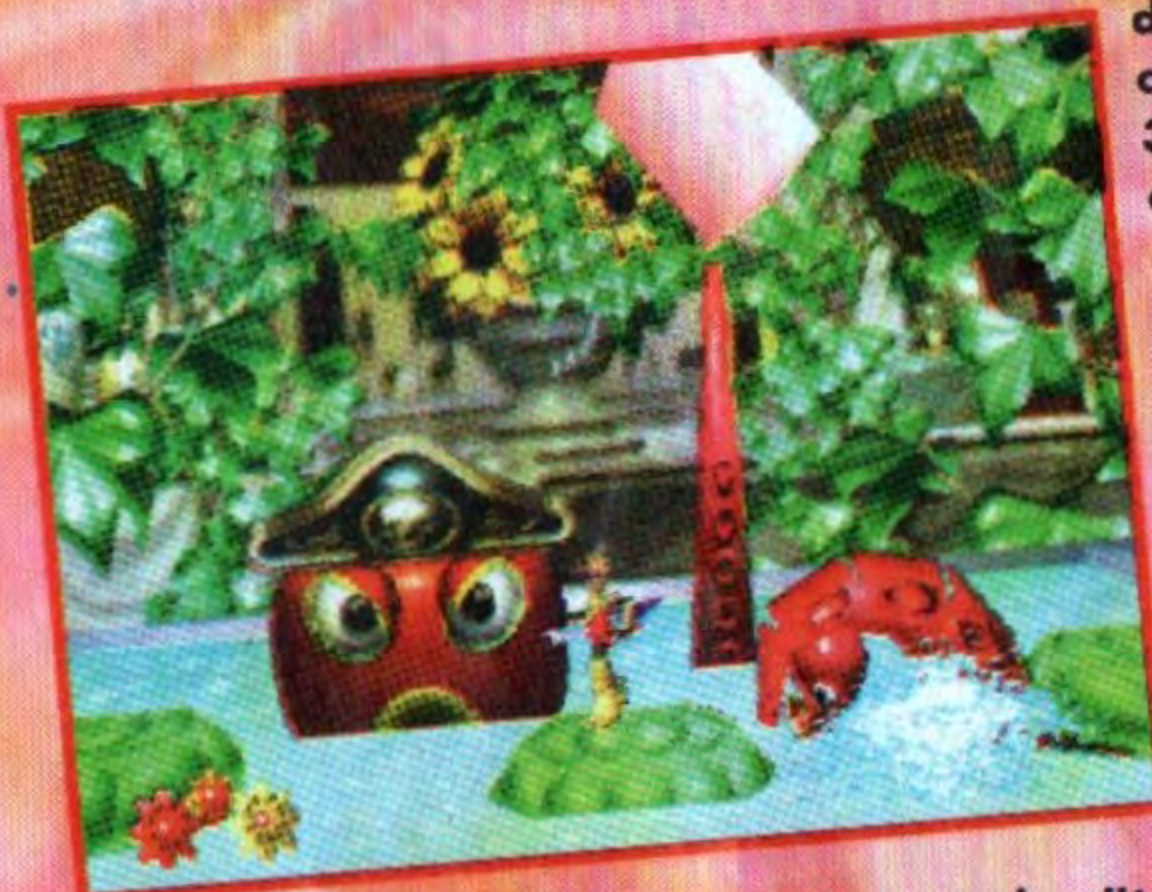
GLOBALE — 90
Un picchiaduro di eccellente fattura, imperdibile per i fans del Cavaliere Oscuro

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

CLOCKWORK KNIGHT 2

Ormai è ufficiale: anche il Saturn ha il proprio portabandiera e la Sega ha trovato finalmente una valida alternativa al solito e inflazionato Sonic. Stiamo parlando di Tongara the Pepperouchau diventato, a discapito del nome, un vero e proprio idolo di tutti i fanatici dei giochi di piattaforme, visto che la sua prima comparsa sul 32-bit Sega è stata un successo di proporzioni epiche. Per quei due o tre che ancora non lo sapessero, all'impronunziabile nome del personaggio in questione corrisponde un minuscolo soldatino di piombo a retrocarica. Non meravigliatevene perché praticamente tutta l'avventura si svolge all'interno del mondo dei giocattoli dove la stragrande maggioranza dei personaggi che lo popolano si muove grazie all'apposita chiavetta piazzata sulla schiena. Questo coloratissimo e minuscolo mondo è zeppo di personaggi carismatici dalle espressioni assolutamente singolari. Oltre a Tongara the Pepperouchau, principale protagonista della nostra avventura, vi sono altri illustri cavalieri, sempre a retrocarica: Galuch the Pepperouchau e Oneon the Pepperouchau, oltre all'unico vero avversario del buon Tongara, il mitico Ginger, guerriero in armatura argentea che tenta in ogni maniera di soffiare al nostro eroe l'amata Chelsea.

C'è chi, come Tongara e Ginger, tenta di entrare nelle grazie della bambolina meccanica di cui sopra tramite cavalleresche dimostrazioni di potenza e abilità e c'è chi invece cerca di portarsela via con la forza: questa è la principale ragione che ha dato vita alla prima parte delle avventure del nostro soldatino. Nella seconda parte di **Clockwork Knight** ritroviamo Tongara proprio dove lo avevamo lasciato, ovvero impegnato in singolar tenzone col malefico rapitore di turno, un televisore uscito fuori di senno dotato di un numero imprecisato di braccia meccaniche estensibili con cui tiene sotto schiavitù una marea di bamboline, marionette, robottini ed esseri affini. Ma dopo aver salvato la graziosa Chelsea da cotesto buffone cosa può portare l'affaticato e ormai scarico Tongara a tornare in scena? Semplicemente il fatto che la donzelletta è ancora una volta preda del rapimento da parte di un paio di pipistrelli meccanici e questa volta chissà in quale stanza sarà finita... Preparatevi dunque a girare in lungo ed in largo arrivando là dove nessun uomo era mai giunto prima...

WORK
GHT

DON CHISCIOTTE E DARKO PANCEV

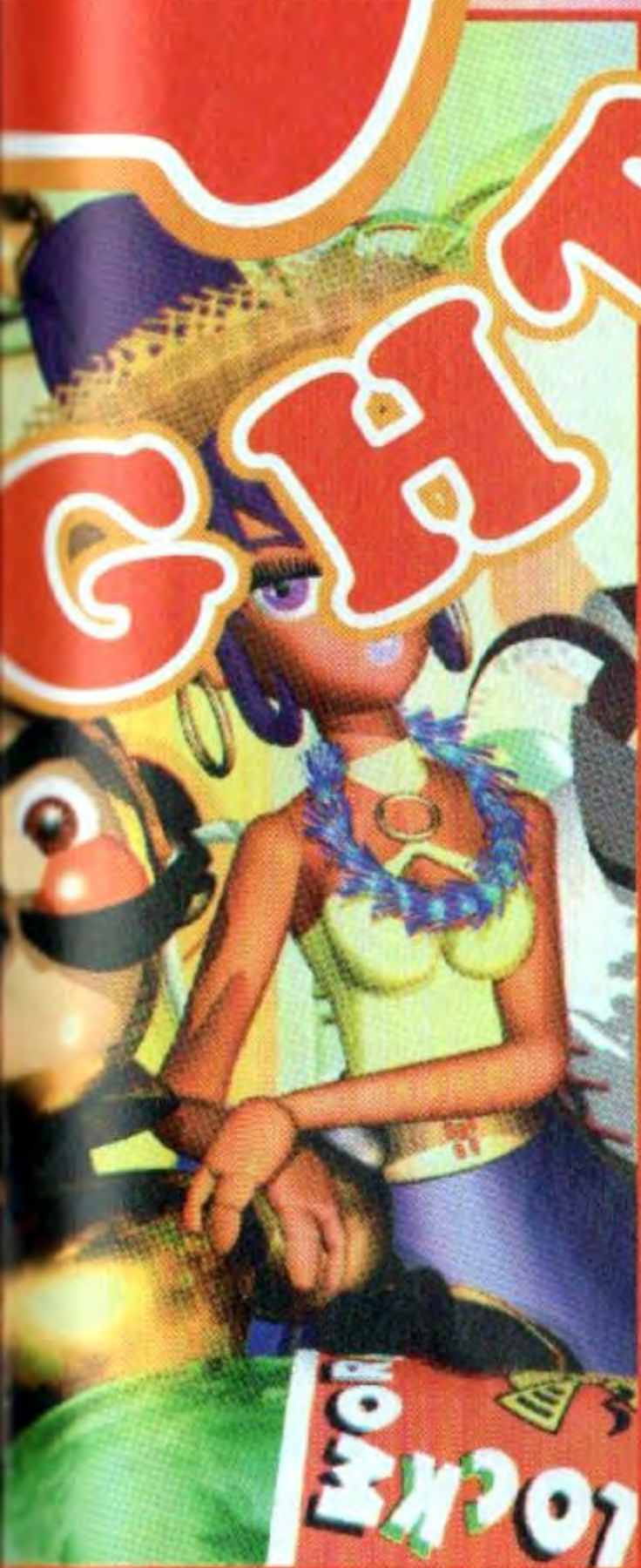
Ogni livello di **CW 2** si svolge in una stanza diversa, divisa, a sua volta, in vari sottolivelli: si parte dalla stanza dei giocattoli, si passa per lo studio e si arriva al bagno. In ogni stanza ritroverete tutti i minuscoli amici che sono stati sbatacchiati a destra e manca dalla furia dei nemiconi di turno. Alcuni di questi possono fornirvi informazioni riguardo il percorso da seguire, mentre altri possono essere sfruttati per superare schermi altrimenti invalicabili. Ogni sottolivello ha un tempo limite entro il quale deve essere perlustrato e portato a termine: questo varia dai tre ai sei minuti e corrisponde in pratica al tempo della carica del vostro soldatino. Fortunatamente, essendo le singole sezioni dotate di una mappa assai estesa e annoverando un sacco di aree nascoste, troverete lungo il percorso alcuni orologini da tasca in grado di aumentare il vostro tempo di carica. Il livello energetico di Tongara è rappresentato nella parte bassa sinistra dello schermo da tre piccole rotelle dentate. Quando queste vengono meno possono essere rimpiazzate da altre tramite alcune piccole chiavette da carica che troverete all'interno delle uova lungo il percorso. Parlando di icone e gadget vari, potrete raccattare anche alcune sferette con un simbolo a stella che costituiscono l'utilissima barriera a tempo in grado non solo di proteggervi, ma di disintegrare qualsiasi avversario si pari innanzi al vostro soldatino. Gli elmetti medievali corrispondono invece alle solite vite extra: quelli blu elargiscono una vita, quelli rossi invece ben tre. Inoltre noterete spesso dei tappi metallici di bottigliette: questi possono essere giocati alla Roulette del Sultano, un sottogioco che troverete fra una stanza e l'altra e usati per avere nuove vite o bonus vari (collezionandone venti si ha diritto a un continue extra).

Il livello più spettacolare di questa seconda parte delle avventure di Tongara è sicuramente quello in cui, in groppa a un cavallo, dovrete attraversare una miriade di ponti sospesi. Il cavallo in questione è buffissimo: si tratta in pratica di una bottiglia di vino con cestello e ruotine la cui testa è costituita da un tappo di sughero e da una molla. In questo livello potrete modificare il vostro percorso azionando scambi che danno accesso a diverse strade sullo stesso piano in cui vi trovate oppure saltando su ponti sospesi che vi permettono di passare a un piano più alto. Semplicemente sensazionale!

L'introduzione di Clockwork Knight 2 è una vera delizia per gli occhi

Infilate la chiavetta nell'apposita fessura, ruotatela e il gioco è fatto!

Direttamente da casa Nintendo ecco a voi la versione in cartapesta del mitico Donkey Kong!

I nemici finali di Clockwork Knight 2 sono davvero tosti da abbattere

FIESTA DE LOS AMIGOS

Il concept di **Clockwork Knight 2** è sostanzialmente identico a quello del proprio predecessore con Tongara che è chiamato non solo a tirare colpi da spadaccino provetto, ma anche a far girare le rotelline che si ritrova nell'elmo. Le sue possibilità di interazione sono molte: tenendo in pressione il tasto di fuoco e avvicinandosi a un gadget (il più classico è l'uovo) Tongara è in grado di prenderlo, sollevarlo, romperlo e privarlo del contenuto oppure lanciarlo contro un avversario disintegrando sia l'oggetto che lo sprite nemico. Di solito oggetti come l'uovo contengono succulenti bonus quali energia extra e simili. Tongara può anche sollevare gli sprite avversari di dimensioni simili alla sua: sarà necessario, tuttavia, prima stordirli con un rapido affondo della chiave usata a guisa di spada. Anche l'avversario intontito e sollevato può essere lanciato contro i suoi simili e non è difficile immaginare gli effetti scaturiti da questo tipo di azione. Sempre tramite la sua chiavetta, Tongara può azionare gli oggetti meccanici che trova sul fondale attivando per esempio alcune scale utili a raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Allo stesso modo può aprire cofanetti di color viola e altre piccole scatole che danno accesso a zone bonus o aree segrete. Alcuni di questi oggetti possono essere spinti o trascinati all'indietro dal piccolo soldatino e posizionati in zone idonee per raggiungere altri punti dello schermo. Trascinandoli indietro in modo analogo possono inoltre dare accesso ad aree segrete. Tenete presente che se notate sul fondale aperture a forma di serratura potete sfruttarle praticamente tutte tramite la vostra chiavetta per azionare dispositivi o modificare parti del fondale. Alcuni livelli caratterizzati da un'atmosfera tetra possono essere rischiarati da Tongara semplicemente raccogliendo un accendino e portandoselo in spalla sino a trovare una candela: accendetela e il gioco è fatto! Pazzesco!

Nel primo livello non è raro che la macchina vi suggerisca cosa fare

COMMENTO

A soli otto mesi di distanza da **Clockwork Knight** la Sega è riuscita un'altra volta a centrare perfettamente l'obiettivo con questa seconda avventura dedicata al soldatino a retrocarica bissando il successo riscosso a suo tempo dall'originale. Ormai il mitico Tongara è veramente diventato il portabandiera della macchina a 32-bit Sega ed il paragone Sonic-Megadrive e **Clockwork Knight**-Saturn sembra davvero improponibile. **CK 2** è il platform di tutti i tempi. Graficamente è un vero spettacolo: le sequenze animate sono lunghissime ed esaltanti così come gli sprite presenti nel gioco, a partire da Tongara fino ai mega nemici di fine livello alcuni dei quali, oltre a essere incredibilmente tosti, sono davvero carismatici. Le animazioni sono fluide e stupende ed i fondali dettagliati e ben colorati. L'azione si svolge in modo frenetico e Tongara è chiamato ad eseguire un elevato numero di operazioni: spostare oggetti, azionare apparecchiature meccaniche che danno accesso a varie zone di gioco, chiudere libri, accendere candele per illuminare le zone circostanti ed un'infinità di altre cose ancora. Occorre dunque usare la testa e non solo il joypad per venire a capo di determinate situazioni. Le uniche note di demerito riguardano i fondali che ricordano innegabilmente livelli già esplorati nella prima parte delle avventure di Tongara e l'eccessiva facilità con cui verrete a capo dell'avventura (e una volta finito dubito tornerete e giocarci). In ogni caso il giudizio globale è così elevato da far passare sicuramente in secondo piano questi nei, credetemi.

Diego

COMMENTO

Signore e signori, il Saturn alla riscossa. La Sega porta alla ribalta le grandi potenzialità della sua piattaforma a 32-bit che, con questa seconda parte di **Clockwork Knight**, riceve altra linfa vitale. Difficile non rimanere esterrefatti al cospetto della stupenda introduzione animata con tanto di sigletta portante cantata. Idem come sopra per il resto dell'aspetto grafico: lo sprite di Tongara è semplicemente immenso e le animazioni di cui è dotato possono lasciare senza parole. Ma in generale tutti gli sprite sono stati curati nei minimi dettagli: alcuni sono stati dotati di espressioni davvero buffissime e non è raro trovarsi innanzi a situazioni al limite della demenzialità. La giocabilità è anche meglio del resto: il gioco è intriso di zone bonus e passaggi segreti e man a mano ci si addentra nell'avventura si scopre che il mitico personaggino è in grado di compiere svariate azioni grazie agli oggettini che può raccattare lungo il suo cammino. Insomma, **Clockwork Knight 2** alla luce dei fatti è sicuramente uno dei migliori giochi approdati sul Saturn e questo a discapito della longevità non eccezionale di cui è dotato. Speriamo solo che ora la Sega non si fossilizzi come nel caso di **Sonic** su Megadrive. •

Char

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92

▲ Semplicemente stupenda: fondali ricchi e molto colorati, sprite simpaticissimi ed animati divinamente. Inoltre alcune situazioni sono davvero spassose

SONORO 91

▲ Un vero mito: le colonne sonore cantate sono stupende, così come le musiche di sottofondo e gli effetti

GIOCABILITÀ 90

▲ Il controllo del personaggio è semplice e immediato e scoprire man mano le varie possibilità di utilizzo degli oggetti è semplicemente esaltante

LONGEVITÀ 79

▲ Diversi livelli di difficoltà, molti stage da perlustrare e tantissime zone bonus nascoste
▼ Peccato per l'eccessiva facilità

GLOBALE 86

Ormai il soldatino a retrocarica è un vero mito: la sua seconda avventura è uno dei più bei giochi per il 32-bit Sega. Se solo fosse stato più impegnativo da finire...

La Roulette del Sultano è un piacevole e soprattutto utilissimo passatempo

In ogni vasca da bagno che si rispetti è sempre presente una piccola paperella gonfiabile...

The Original Micro Machines '96 Turbo Tournament

Consideravate Micro Machines 2 un tantino facilino? Beh, alla Codemasters devono aver pensato a voi nel realizzare questa terza puntata della saga delle macchinine più famose al mondo. Sta infatti nella difficoltà più elevata la principale novità di Micro Machines 96: per il resto il gioco è molto simile ai precedenti, almeno nel blocco centrale. Fra gli "abbellimenti" segnaliamo il numero di vetture diverse presenti (17 mezzi con le proprie caratteristiche di velocità, accelerazione e tenuta di strada, fra cui spiccano i Jet, mostruosamente difficili da controllare per la loro assurda velocità, e le macchine solari, non certo velocissime, ma divertenti per l'assurda tenuta che hanno) e l'editor di tracciati, che vi permetterà di modellare il percorso come volete, inserirci un tipo di vettura di vostro gradimento e assegnargli i valori di accelerazione e tenuta che meglio credete. Anche le condizioni atmosferiche sono selezionabili: potrete così correre in una soleggiata giornata, in mezzo ad una bora da far impallidire Trieste oppure con pioggia o fondo ghiacciato.

Il modulo per più giocatori è rimasto lo stesso, rinunciando ancora allo split screen per avere entrambi i giocatori contemporaneamente sullo schermo: per vincere dovrete infatti mettere fra voi e gli altri concorrenti abbastanza distanza per farli uscire dalla videata. Inalterato anche il modo per otto giocatori che vi vedrà impegnati in due su ognuno dei quattro joypad, uno controllando la croce direzionale e l'altro i tre pulsanti (sistema che già a suo tempo definimmo un tantino scomodo, ma molto divertente). In definitiva un gran gioco che forse solo i possessori di un altro Micro Machines si possono astenere dal comprare.

COMMENTO

Mamma mia, ma cos'hanno fatto? A prima vista il gioco è identico ai propri predecessori, ma appena si prende in mano il joypad e si inizia una qualsiasi partita ci si rende conto che questo **Micro Machines '96** è molto più impegnativo delle altre versioni. Questo naturalmente, data la buona gradazione delle difficoltà, rende il gioco ancora più interessante, vista soprattutto la velocità con cui ci risulta che molti di voi avessero finito **Micro Machines 2**. Per il resto alla Codemasters hanno seguito il buon adagio "squadra che vince non si cambia" e hanno lasciato inalterato il nucleo centrale del gioco dando solamente alcuni ritocchi al contorno. I veicoli sono veramente molti, ma nella maggior parte dei casi ci si accorge appena delle differenze fra uno e l'altro. Interessanti i nuovi tipi di competizione che consentono a chiunque, e con qualunque numero di amici, di partecipare alla gara che più gli è congeniale. Sicuramente un bel passo avanti rispetto alla precedente versione anche se non sono completamente convinto che le modifiche apportate ne giustifichino l'acquisto da chi già possiede **Micro Machines 2**.

Dok

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 85
▲ Ottima come sempre, lo scrolling scorre fluido anche nelle situazioni più contorte e i fondali sono di una fantasia e qualità davvero sorprendenti

SONORO 80
▲ Buoni gli effetti sonori anche se a volte il rumore del motore diventa insopportabile

GIOCABILITÀ 93
▲ In definitiva è rimasta identica, ma il maggior impegno necessario rende le gare molto più entusiasmanti

LONGEVITÀ 92
▲ Molti tracciati, numerose competizioni e un livello di difficoltà che vi terrà impegnati a lungo, soprattutto se avete amici da sfidare
▼ Per alcuni la difficoltà potrebbe essere un tantino elevata

GLOBALE 92
Micro Machines era un gran gioco e alla Codemasters sono riusciti a perfezionarlo rendendolo un titolo di grande spessore e interesse. Il migliore nel suo genere

8 ottobre 4.888

NON ASPETTARE ANNI LUCE PER VENIRE DA NOI...

CONSOLE GENERATION

TEMPIO DEL VIDEOGIOCO

da 8 BIT d.c. a 16.384 BIT d.c.

ORARIO D'APERTURA DEL TEMPIO
Mart./Sab.: 9,30/12,30 - 15,30/19,30
Lun. 15,30/19,30

TEMPIO DALL'AMORE

TUTTO IL MEGLIO PER:

SEGA SATURN - SONY PLAY STATION - NEO GEO CD
ATARI JAGUAR - SUPER NINTENDO - SUPER FAMICOM
NEC FX - PC ENGINE - SEGA MEGA DRIVE
32X - SEGA CD - PANASONIC - 3DO
GAME GEAR - GAME BOY

TEMPIO DELL'INFORMATICA

OFFERTE SPECIALI

COMPRAVENDITA GIOCHI USATI

VENDITA VIDEOCASSETTE MANGA E ROBOTTINI GIAPPONESI

GIOCHI PER PC-COMPATIBILI

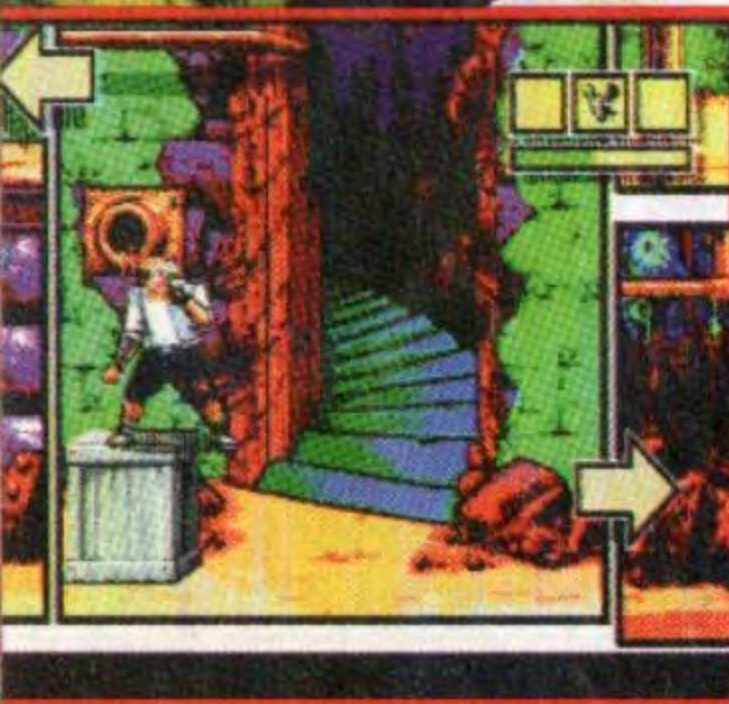
EFFETTUIAMO MODIFICHE ALLE CONSOLES PER LEGGERE CARTUCCE JAPAN/USA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

SERVIZIO RIVENDITORI
"VIDEOGAMES DIFFUSION" s.r.l.
Tel. 02/4071045-090
Fax: 02/4071180-48702310

CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

CO ZO

I fans degli A-ha (un gruppo musicale norvegese discretamente famoso alcuni anni fa) probabilmente si ricorderanno il video di una delle loro canzoni di maggiore successo intitolata **Take on Me**. Nel video i tre componenti del gruppo venivano risucchiati all'interno di un gigantesco fumetto e vivevano emozionanti avventure. Beh, se vi state chiedendo perché abbiamo rispolverato quel pezzo da Deejay Television vi basti sapere che la trama di **Comix Zone**, ultimo prodotto realizzato dalla Sega per Megadrive, ricorda in maniera molto evidente lo svolgimento di questo video. In una notte buia e tempestosa, a New York un famoso fumettista crea un nuovo personaggio, tanto potente da riuscire a uscire dalle pagine del fumetto e a catapultarvi al suo interno il suo creatore. L'unico modo per Sketch (è questo il nome dell'artista) di tornare nel mondo reale e di sconfiggere la sua creazione è quello di attraversare le varie vignette che compongono il suo fumetto per giungere alla fine dell'avventura. La situazione è però resa molto più pericolosa dal fatto che, sfortunatamente per Sketch, il fumetto che ha appena creato è particolarmente violento e pieno di personaggi alquanto pericolosi. Per questo motivo, per riuscire nella sua missione il nostro eroe deve affrontare una serie di personaggi quali ninja, mostri o alieni, pronti a eliminarlo. Ad una trama abbastanza originale corrisponde poi anche una struttura di gioco che può essere definita innovativa. Innovativa perché i programmatori della Sega hanno deciso di miscelare due generi classici (e in questo periodo molto sfruttati) quali picchiaduro e platform game e sono riusciti a ottenere un mix veramente esplosivo. Il nostro eroe non deve però solamente cercare di salvarsi eliminando i vari nemici che incontra; nei vari livelli sono presenti anche una serie di oggetti indispensabili per poter terminare il gioco. Alcune sezioni sono infatti raggiungibili solamente risolvendo alcuni enigmi, che nella maggior parte dei casi riguardano proprio l'utilizzo degli oggetti sopracitati. Si tratta quindi di un gran gioco sia dal punto strutturale che da quello tecnico. Alla Sega infatti non si sono dimenticati di curare sia la grafica, veramente ottima, che il sonoro che, anche se non eccezionale, svolge ugualmente bene il suo compito.

I GUESS NOT!

GAME OVER, MAN, GAME OVER!

Ehi, ma questi non saranno mica parenti delle Tartarughe Ninja?

MIX
NE

ALIEN ANIMATION

Il principale pericolo che il nostro eroe deve affrontare è senza dubbio la presenza nelle varie sezioni di gioco di una grande quantità di mostruosi nemici. Questi sono quasi tutti dei temibili alieni dall'aspetto veramente poco rassicurante. Ecco ora qualche immagini di questi mostri.

AFTERBIRTH

SPAWN

MUMSY

Questa zona è quantomeno comica...

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

In Comix Zone sono presenti una discreta quantità di enigmi. Per risolverli è necessario utilizzare alcuni oggetti che possono essere trovati nelle varie sezioni di gioco. Da sottolineare che, anche gli oggetti più banali e ordinari possono avere più funzioni e differenti utilità.

Spesso per risolvere un particolare enigma bisogna sfruttare gli oggetti che si trovano nelle vicinanze.

Questo cassa si rivela molto utile perché, se messa nella giusta posizione si rivela indispensabile per raggiungere una particolare zona del livello.

Dopo aver tirato la leva che apre la trappola buttateci all'interno la cassa...

...così da poter coprire i fusti di sostanze radioattive ed evitare di fare una brutta fine.

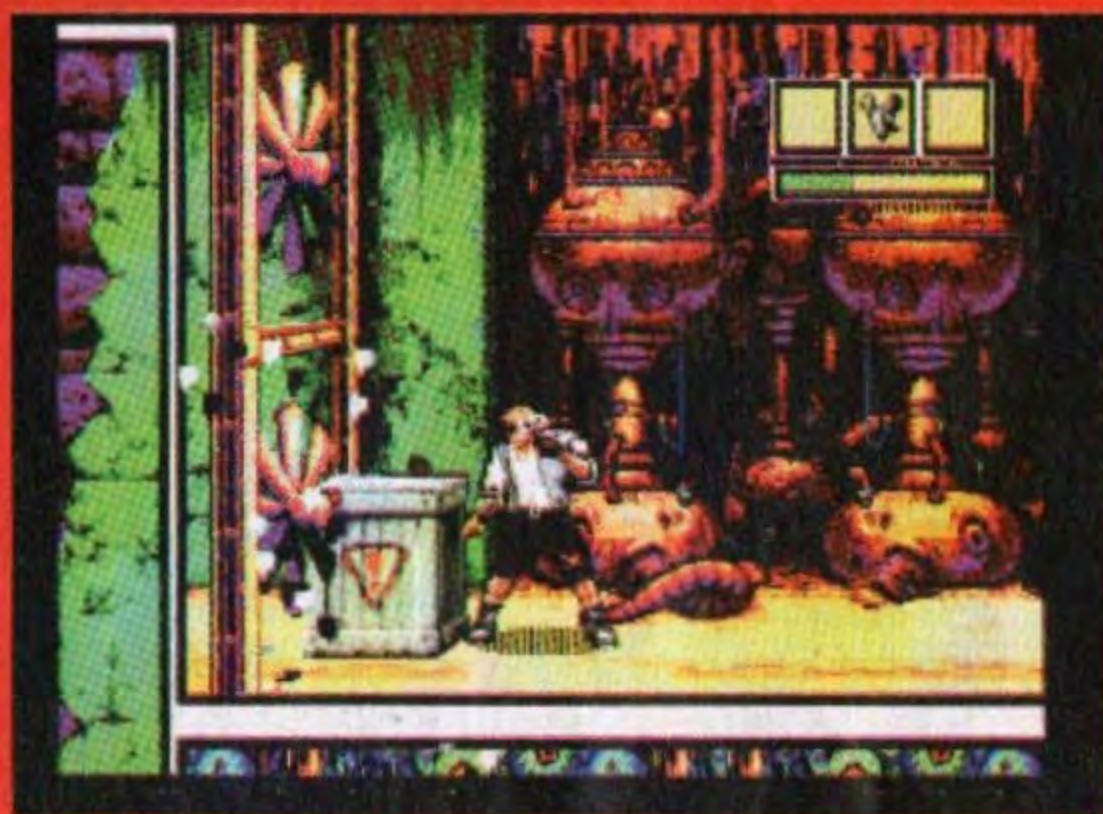
STRIP!

Nella più classica tradizione dei fumetti in alcune sezioni si possono trovare le classiche nuvole con i discorsi dei protagonisti

Nuovi nemici vengono frettolosamente disegnati per prendere il posto di quelli che sono appena stati sconfitti.

Sono presenti anche dei fumettoni nei quali compaiono i rumori (Pow!, Ouch!, tanto per citarne alcuni) che caratterizzono i fumetti e anche alcune vecchie serie di telefilm (quella di Batman su tutte).

Una volta finito un livello il vostro nemico si prepara a creare nuove insidie nel tentativo di eliminarvi.

HUMAN! THIS TOURNAMENT IS FOR KUNG-FUNG GRADUATES!

Comix Zone, finalmente qualcosa di originale in mezzo al piattume generale

COMIX ZONE

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Da quello che avevamo potuto vedere in questi ultimi mesi ci aspettavamo molto dall'ultimo prodotto della Sega e, fortunatamente, le nostre attese non sono andate deluse. Ci troviamo infatti di fronte a un titolo che, seppure traendo ispirazione tra due dei genere più classici e sfruttati nella storia dei videogiochi, può essere considerato discretamente innovativo. La possibilità di muoversi nelle varie vignette del fumetto e di scegliere quindi la strada da seguire, unito alla presenza di una discreta serie di enigmi da risolvere, rende questo titolo senza dubbio più interessante di altri prodotti del genere, molto spesso troppo lineari nella loro struttura. Anche dal punto di vista tecnico ci troviamo di fronte a un titolo che non ha nulla a invidiare a buona parte dei giochi disponibili per il 16-bit di casa Sega. La grafica è infatti ottimamente definita, tanto negli sprite quanto nei fondali, discretamente vari e lo stesso vale per le animazioni. Note meno positive vengono invece dal sonoro che, anche se di fattura più che accettabile tanto negli effetti quanto nelle musiche avrebbe, almeno a mio modesto parere, potuto essere migliore. Insomma, si tratta di un titolo che merita senza dubbio di essere preso almeno in considerazione da tutti i possessori di Megadrive e che ancora una volta sottolinea il fatto che i titoli che non traggono ispirazione da nessuna licenza sono senza dubbio i migliori (basta pensare alle schifezze che ci hanno propinato molte software house dopo aver acquistato i costosi diritti di alcuni famosi fumetti).

Shogun

COMMENTO

I programmatori della Sega sono riusciti, se ce ne fosse ancora bisogno, a dimostrare che non c'è bisogno di grosse licenze per ottenere un grande gioco. La trama di **Comix Zone** si sarebbe potuta infatti adattare alla perfezione praticamente a qualsiasi tipo di fumetto (specialmente a quelli americani, pieni di famosissimi supereroi), ma evidentemente alla Sega hanno preferito, fortunatamente per noi videogiocatori, lavorare alla struttura di gioco e alla realizzazione tecnica piuttosto che cercare di agguantare qualche costosa licenza. **Comix Zone** riesce perfettamente a unire due diversi generi di gioco rendendo tutto ancora più vario grazie all'inserimento di alcuni enigmi da risolvere. Un titolo quindi abbastanza innovativo, realizzato con discreta cura (soprattutto nella grafica, il sonoro sarebbe potuto essere notevolmente migliore) e, fatto senza dubbio importante, molto divertente che non può assolutamente mancare ai possessori per Megadrive che vogliono divertirsi eliminando un po' di mostri all'interno di un fumetto.

End

GRAFICA 87

▲ Sia gli sprite che i vari fondali sono realizzati con discreta cura. Ottime inoltre le animazioni

SONORO 84

▲ Sono presenti una discreta quantità di musiche e gli effetti sonori sono adeguati
▼ Nessuna delle musiche è particolarmente esaltante

GIOCABILITÀ 90

▲ Un ottimo mix tra picchiaduro e platform con un buon numero di enigmi che rendono la struttura di gioco più varia

LONGEVITÀ 90

▲ Non è certamente un titolo che riuscirete a terminare in due o tre giorni

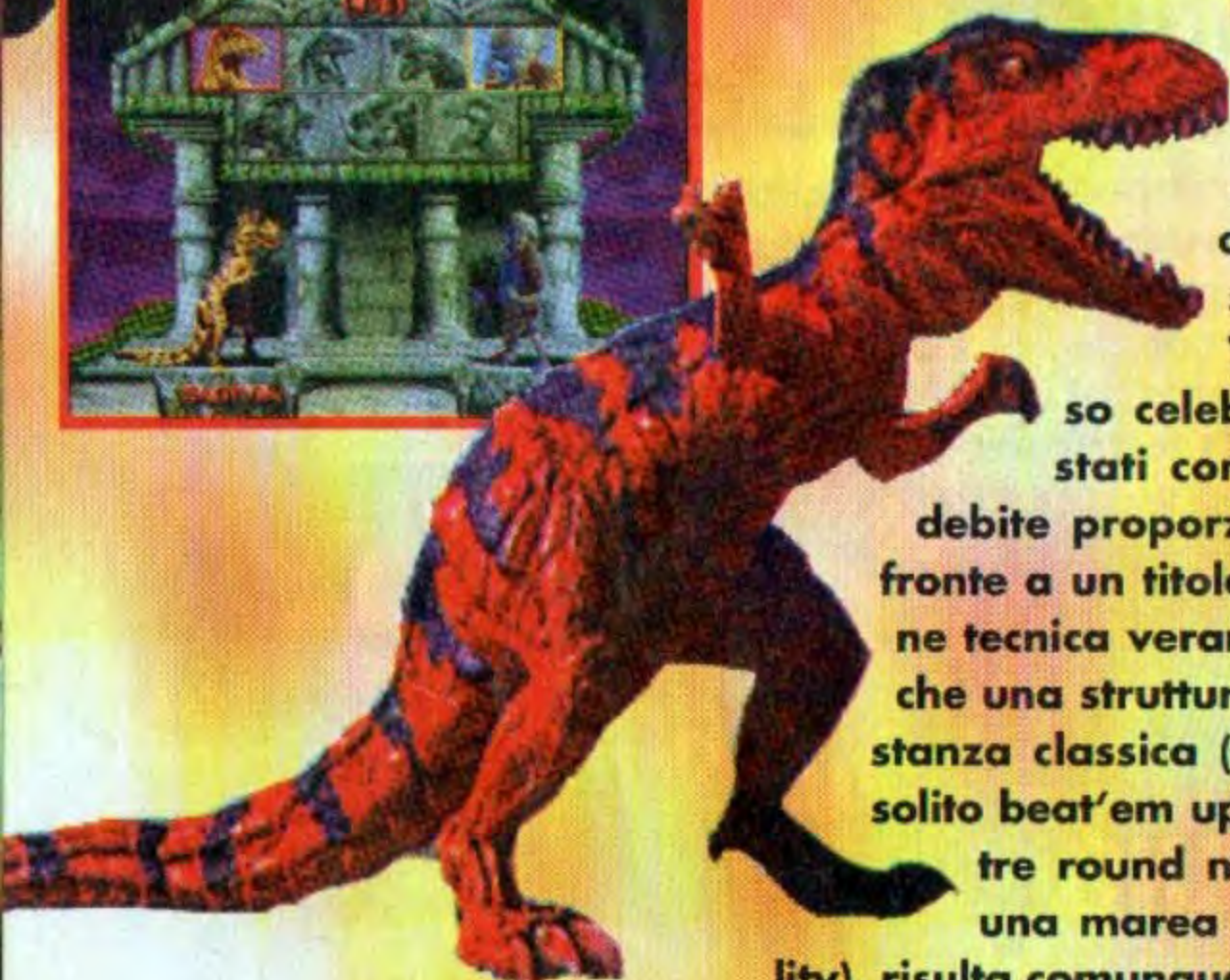
GLOBALE 89

Sorprendente. Grazie al perfetto mix tra tre genri, **Comix Zone** è senza dubbio uno dei migliori titoli di questi ultimi mesi

PRIMAL RAGE

Primal Rage è un altro di quei giochi che perpetua il ridicolo mito dei dinosauri come una razza di giganti e violenti mutanti sputafuoco che non avevano nulla di meglio da fare che combattere per ottenere il controllo del mondo. Ovviamente queste sono tutte stupidate. Ma i programmatori e gli inventori delle trame dei videogiochi cosa credono che siamo? Voglio dire, tutti abbiamo visto i **Flinstones**. Sappiamo benissimo che i dinosauri erano una razza tranquilla che era stata addirittura ammaestrata dagli esseri umani e utilizzata per comodissime faccende domestiche. Diversi dinosauri erano disponibili per aprire barattoli, per lavare i piatti e per pulire i tappeti come i moderni aspirapolvere. Alcuni di questi erano addirittura utilizzati come animali domestici e questi erano i dinosauri che poi si sono trasformati nei nostri cani e gatti. Nel qui presente **Primal Rage** invece, come ho già scritto, ci troviamo ancora una volta a dover affrontare dei giganteschi bestioni che hanno tutti lo stesso desiderio ovvero quello di controllare il mondo. E quale miglior metodo per vedere chi è il più forte se non organizzare un torneo a incontri? Nessuno, è quello che devono aver pensato i programmatori della Time Warner Interactive che hanno quindi deciso di realizzare un picchiaduro che si ispira proprio a un immaginario torneo tra giganteschi dinosauri. A dire il vero non si tratta di un gioco originale visto che, come certamente molti di voi sapranno, **Primal Rage** è stato uno dei coin-op che hanno riscosso maggior successo in questi ultimi mesi. Tutti gli aspetti che hanno reso celebre la versione da sala sono stati convertiti su Megadrive (con le debite proporzioni) e ci troviamo quindi di fronte a un titolo che, oltre a una realizzazione tecnica veramente ottima può vantare anche una struttura di gioco che, seppure abbastanza classica (si tratta in fondo sempre del solito beat'em up uno-contro-uno al meglio dei tre round nel quale si possono utilizzare una marea di mosse, supermosse e fatality), risulta comunque apprezzabile.

La quantità di sangue che si vede sullo schermo è veramente notevole

TM

RYU, RAGAZZO DELLE CAVERNE

Anche se si tratta di un gioco in cui i protagonisti sono i dinosauri, gli esseri umani comunque fanno la loro apparizione in **Primal Rage** e ricoprono un compito molto importante. Infatti gli uomini che passano sullo sfondo possono essere presi dai vari giganti e mangiati per ottenere dei punti bonus e dell'energia extra. Energia che ovviamente ricopre un ruolo fondamentale visto che i colpi a disposizione dei dinosauri sono in grado di far diminuire la barra d'energia in maniera considerevole anche con una sola mossa. I vari attacchi a disposizione dei lottatori sono inoltre particolarmente violenti e la quantità di sangue che si può vedere è veramente notevole, soprattutto se si seleziona Chaos lo scimmione. Da sottolineare infine che, se un dinosauro viene colpito troppe volte consecutivamente rimane stordito e quindi può essere colpito tranquillamente dall'avversario. Per segnalare le condizioni del dinosauro (ovvero se mancano pochi colpi allo stordimento) i programmatori hanno inserito, sotto la normale barra di energia la "brain energy".

Gli sprite sono senza dubbio tra i migliori che si siano mai visti su Megadrive

Gli esseri umani sono molto utili per riguadagnare energia

Anche i fondali sono di ottima fattura e risultano molto simili a quelli originali

COMMENTO

Anche se non è il gioco migliore dell'anno, **Primal Rage** è una conversione più che buona dell'omonimo coin-op. Personalmente lo ritengo anche leggermente più giocabile dell'originale, a mio parere troppo frenetico e difficile al primo approccio. Il sistema di controllo, grazie all'utilizzo di quattro tasti per eseguire le varie mosse, risulta molto comodo e permette, sin dall'inizio di ottenere dei discreti risultati. Uno degli aspetti che aveva reso maggiormente famoso il coin-op, oltre alla buona giocabilità era la realizzazione tecnica. Anche questa versione Megadrive, con le debite proporzioni, può vantarsi di avere una grafica veramente impressionante. Gli sprite sono infatti di dimensioni veramente notevoli e le animazioni sono ottime, e anche i fondali sono di fattura più che discreta. Discorso analogo va poi fatto per il sonoro, che adatta alle capacità del 16-bit di casa Sega le varie musiche ed effetti dell'originale da sala. In definitiva si tratta di un buonissimo gioco, che mi sento di consigliare a tutti i fanatici del genere che stanno cercando qualche nuovo titolo con cui picchiare e divertirsi.

Shogun

PRIMAL RAGE

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER INTERACTIVE

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO

Primal Rage non mi ha mai attirato particolarmente in sala giochi, fondamentalmente perché era situato di fianco a **Virtua Fighter 2** e a **Tekken**, titoli onestamente migliori. Come gioco su Megadrive invece **Primal Rage** funziona alla perfezione. Se vi siete stancati di cart quali **Street Fighter 2** e **Mortal Kombat II** questo titolo presente non fa certamente al caso vostro, visto che si tratta del classico picchiaduro a incontri, ma se avete ancora spazio nella vostra collezione per un nuovo beat'em up **Rage** è senza dubbio uno dei candidati migliori attualmente a disposizione. Infatti, oltre a una giocabilità di buonissimo livello e a una discreta varietà di mosse, bisogna sottolineare anche che la realizzazione tecnica è veramente ottima. Tanto la grafica quanto il sonoro infatti replicano in maniera più che fedele quella del coin-op, con sprite di ottima fattura e animazioni e con un sonoro che, malgrado la mancanza di qualche effetto, è comunque ottimo. Insomma, se state cercando un buon picchiaduro, mi pare proprio che abbiate trovato il titolo adatto a voi.

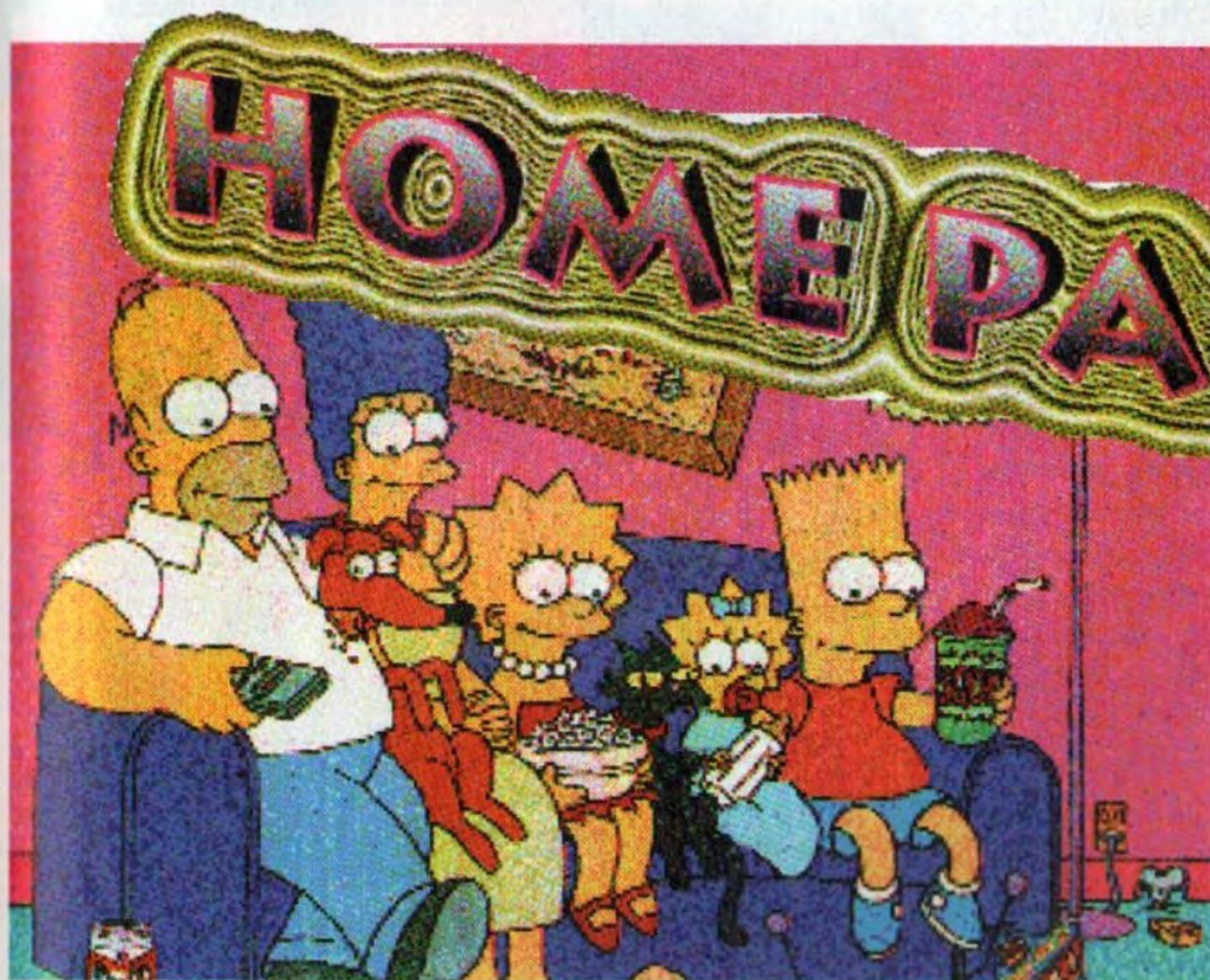
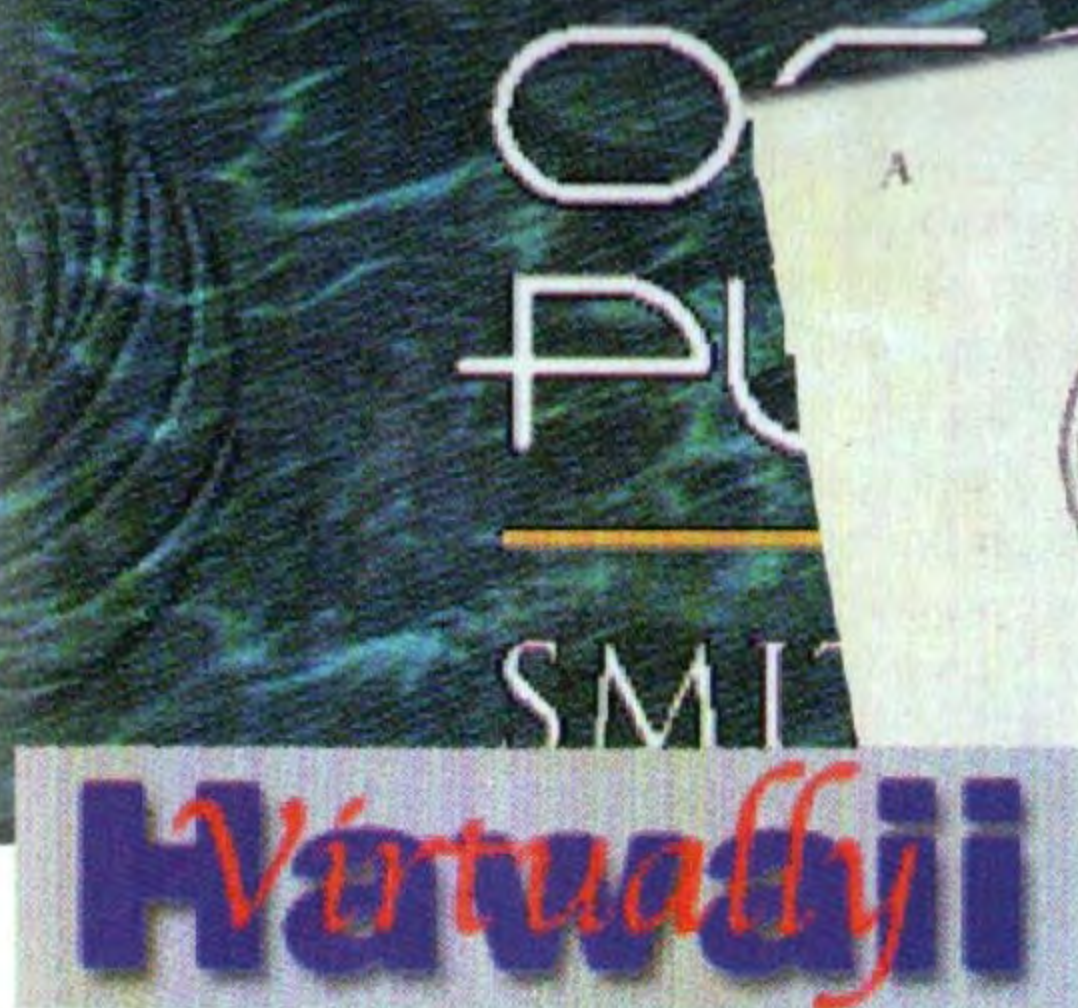
End

GRAFICA 90
▲ Anche se non raggiunge il livello del coin-op la grafica e le animazioni sono veramente di ottimo livello

SONORO 88
▲ Le musiche e gli effetti sono di buon livello
▼ È stato perso qualche effetto sonoro

GIOCABILITÀ 90
▲ È stata mantenuta la giocabilità dell'originale
▼ Non molto diverso da tutti gli altri beat'em up disponibili

LONGEVITÀ 90
▲ Il livello di difficoltà è medio/alto e ci sono un buon numero di avversari da affrontare. Ottima anche l'opzione per due giocatori

GLOBALE 90
Un grande beat'em up che merita di essere acquistato da tutti i fans di questo genere e dei dinosauri più in generale

Da quando alcuni anni fa **Street Fighter 2** ha fatto la propria comparsa nelle sale giochi di tutto il mondo, e in seguito praticamente su ogni console, il numero di picchiaduro realizzati dai diversi team di programmatori è aumentato in maniera incredibile. Non esiste infatti software house che non abbia realizzato almeno un beat'em up nel tentativo di sfruttare l'incredibile popolarità di questo tipo di giochi.. Proprio per questo motivo l'originalità in questo genere è praticamente inesistente e c'è ormai una lunga serie di caratteristiche tecniche e strutturali standard riscontrabili in qualsiasi picchiaduro. Non migliore è la situazione del tipo di personaggi e delle trame di gioco, che solitamente riguardano un torneo di lotta per scoprire chi è il più forte/salvare la propria terra/vendicate un parente morto. In **Weaponlord**, nuovo prodotto della Namco per Megadrive sono riscontrabili praticamente tutte queste caratteristiche; se escludiamo infatti i personaggi, di chiara ispirazione fantasy (non sono moli i giochi del genere che traggono ispirazione del fantasy) tutti gli altri aspetti di questo gioco sono già stati visti in decine di altri titoli. Ancora una volta è stato organizzato un torneo per cercare di sconfiggere il malvagio di turno, di nome Demonlord, dittatore di un regno fantastico; a questo torneo partecipano sei diversi lottatori tra i quali dovrete selezionare il vostro preferito.

Per quanto riguarda la struttura non c'è molto da segnalare: gli incontri si svolgono come sempre al meglio dei tre round nei quali i lottatori, per cercare di prevalere sugli avversari, possono utilizzare sia una grande quantità di mosse e supermosse che alcune armi quali spade, scudi e asce. Da sottolineare anche la presenza di diverse fatality, mosse inserite per la prima volta in **Mortal Kombat** che permettono, una volta vinto un incontro, di finire l'avversario con alcune tecniche particolarmente cruenti.

Note più positive vengono invece dalla realizzazione tecnica. La grafica è infatti uno dei punti di forza di **Weaponlord** grazie a una buona qualità delle animazioni, dei fondali e a degli sprite di dimensioni veramente notevoli (tra i più grossi mai apparsi in un picchiaduro per il 16-bit di casa Sega) e anche il sonoro, anche se non eccezionale per quello che riguarda le digitalizzazioni, compie in maniera più che adeguata il suo compito. Troppo lenti invece risultano essere i movimenti dei lottatori (soprattutto se confrontati con quelli di altri titoli del genere quali, ad esempio, il già citato **Mortal Kombat**), pecca che rende il gioco poco frenetico.

Nemmeno Conan "lo sbabbaro" sarebbe capace di tanta viulenza...

Weap

COMMENTO

Una delle prime cose che si nota giocando a **Weaponlord** è la discreta dose di violenza di cui è dotato. La quantità di sangue che è possibile vedere sullo schermo è veramente notevole, ma questo, ovviamente non rende un gioco più divertente o spettacolare ed è fondamentalmente solo un elemento di contorno. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio devo dire che, anche se le mosse sono abbastanza varie con un buon numero di colpi speciali e fatality non ne sono rimasto poi particolarmente colpito a causa di una certa lentezza dei combattenti che non rende l'azione frenetica. Altra sfortuna per il titolo della Namco è il fatto di uscire praticamente in contemporanea con **Primal Rage** (cuzzatevi la recensione a pagina 68), gioco senza dubbio più divertente, longevo e meglio realizzato tecnicamente. Si tratta comunque di un titolo discreto e, se non amate i giochi particolarmente veloci, avete già tutti i classici del genere e siete dei fanatici dei beat'em up potreste anche prenderlo in considerazione come eventuale acquisto.

End

COMMENTO

In un periodo in cui sembrano uscire più beat'em up che giochi di altro genere non è stato ancora realizzato un picchiaduro di buon livello che veda come protagonisti personaggi fantasy. **Weaponlord** tenta di colmare questa lacuna e, fortunatamente, ci riesce con discreti risultati. Intendiamoci, non si tratta certamente di un titolo particolarmente esaltante dal punto di vista tecnico (anche se sia la grafica che il sonoro svolgono adeguatamente il loro compito) o innovativo, ma la giocabilità e la longevità sono più che buone. Sono infatti presenti tutti gli aspetti tipici di questo genere di giochi (supermosse, fatality e molto altro), unite a una discreta dose di violenza. Come ha già detto Marco il principale difetto di **Weaponlord** è la lentezza (comunque non eccessiva) di gioco, fatto secondo me abbastanza grave, visto che un gioco d'azione deve cercare di essere veloce e frenetico. Concludendo, se state cercando un buon picchiaduro comprate **Primal Rage**, indubbiamente migliore di **Weaponlord**.

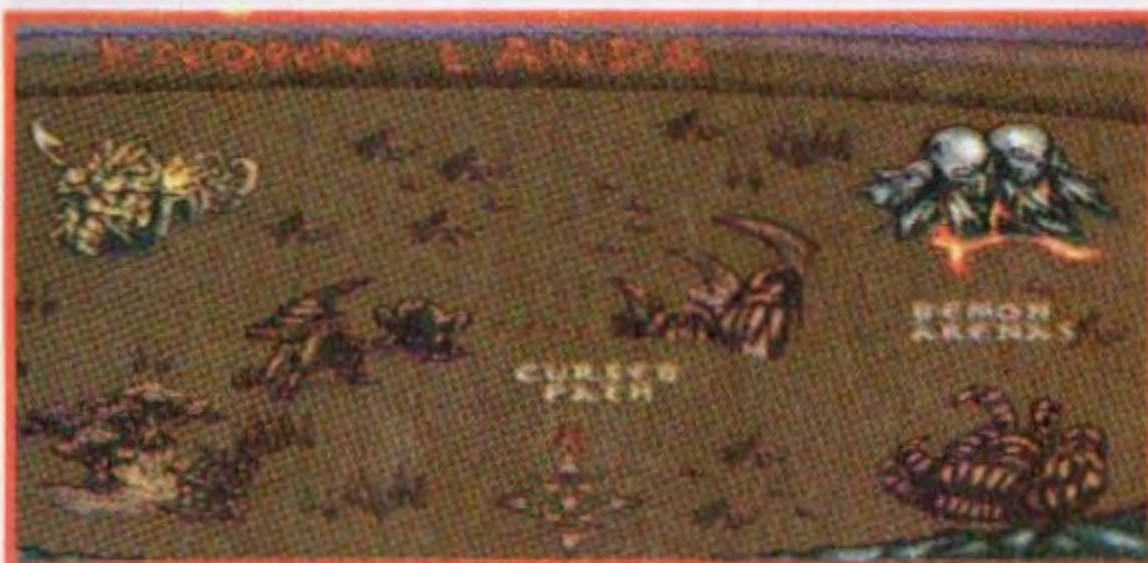
Shogun

Chissei? So' Attela, fratelloddidddio...

Un altro picchiaduro? Eccheppalle...

nLord

DOVE COMBATTIAMO?

I fondali in cui si svolgono i combattimenti, anche se fanno tutti parte dello stesso regno, sono profondamente diversi l'uno dall'altro. A seconda del lottatore che dovrete affrontare vi potrete trovare infatti a combattere in giungle molto fitte, in lande deserte oppure in zone ghiacciate.

I LOTTATORI

Come in tutti i picchiaduro a incontri anche in **Weaponlord** sono presenti un discreto numero di lottatori da selezionare. Anche se sei diversi combattenti possono sembrare pochi, bisogna dire che i programmatori della Namco hanno inserito un numero veramente notevole di mosse, supermosse e fatality che rendono il gioco più complesso. Alcune delle mosse sono comunque abbastanza semplici da eseguire ma per poter sfruttare appieno le caratteristiche di ogni singolo lottatore ci vuole un periodo di tempo abbastanza lungo.

KORR - BARBARIAN MASTER WARRIOR

Armato con un grosso spadone questo guerriero dal nome veramente strano è dotato di una serie di attacchi oltremodo interessanti e, fatto più importante, discretamente potenti. Le sue mosse principali sono quelle in cui utilizza la sua arma e i suoi potenti calci.

BANE - THE LONE WOLF

Questo personaggio è, nel vero senso della parola, un animale. E' senza dubbio uno dei lottatori più forti di tutto il gioco. Le mosse a sua disposizione sono abbastanza varie e tra tutte la nostra preferita è senza dubbio lo Skull Crasher, ovvero lo spacca-teschio!

DIVADA - MISTRESS OF DEATH

Una guerriera/maga che, proprio grazie a questa sua caratteristica è uno dei migliori partecipanti al torneo. Divida è infatti in grado di realizzare un discreto numero di mosse che sfruttano sia la sua capacità come maga che la sua agilità e forza fisica di guerriero. Fate molta attenzione quando la dovrete affrontare.

TALAZIA - THE BIRD OF PREY

Talazia è protetto da un gigantesco scudo che rende abbastanza difficile attaccarlo con buon risultati. E' dotato comunque anche di un discreto numero di mosse offensive abbastanza potenti.

ZORN - THE DEFILER

Il potentissimo Zorn è dotato di un'ascia di avorio che utilizza anche in buona parte dei suoi colpi speciali. La sua fama di potente guerriero è seconda solo a quella di Jen-Tai.

JEN-TAI - THE WAR QUEEN

L'ultimo ostacolo da affrontare prima di doversela vedere con il grande nemico. Le sue mosse sono di potenza più che buona e comprendono, per esempio, lo spezzagamba, il calcio rovesciato e la lama della morte.

La reminescenza, McCloud...

CASA PRODUTTRICE	NAMCO
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

GRAFICA 81

▲ I lottatori e le lottatrici sono ben definiti e animati in tutte le loro messe. Di analoga qualità anche i fondali

SONORO 78

▲ La musica e gli effetti dei colpi sono di discreta fattura

▼ Il parlato digitalizzato invece non è per nulla eccezionale

GIOCABILITÀ 77

▲ Anche se si tratta di un titolo abbastanza classico il divertimento è comunque assicurato

▼ L'azione è leggermente troppo lenta

LONGEVITÀ 75

▲ La difficoltà è abbastanza elevata e comunque, una volta finito, c'è sempre l'opzione due giocatori

GLOBALE 75

Non è certamente il miglior beat'em up di tutti i tempi, ma se vi piace il genere e possedete già tutti i classici **Weaponlord** può rivelarsi una valida alternativa

Aero the Acrobat 2

Dopo aver apparentemente liquidato il perfido Ektor nel primo episodio, Aero ha deciso di dare un'occhiata al museo degli orrori appartenente al defunto. Durante la visita, l'acrobatico eroe scopre una lunga tenda rossa dietro la quale si cela un grosso oggetto sospeso a mezz'aria. Essendo un tipo che non si tira indietro di fronte a simili ordigni, il guerriero alato vi salta a bordo. Purtroppo, Aero non si rende conto che l'oggetto volante in questione è del tipo che si smaterializza senza preavviso e con suo grande stupore svanisce insieme alla macchina in una nuvola di fumo! Riapparso all'interno di un tetro maniero, l'incauto pipistrellino è ora costretto ad affrontare un esercito di entità malvagie nel tentativo di raggiungere un'uscita. Ma chi è la misteriosa Batisha che appare dopo il primo livello, quale importanza riveste nel gioco, e perché mai insiste a indossare un completo aderente in lattice? Questi i misteri e le incombenze che attendono gli eventuali acquirenti di **Aero The Acrobat 2**. Lasciando a questi ultimi il piacere di risolvere i primi ed espletare le seconde, andiamo a scoprire in che modo è stato strutturato questo sequel. Tanto per cominciare, il gioco si compone di sette livelli, ognuno frammentato in tre atti e abitato dall'immancabile boss. Per fare un esempio delle abiezioni con cui Aero si scontra alla fine di ogni terzo atto, citiamo Boris, una grossa creatura pelosa simile a un orso che scivola su e giù per una rampa da skateboard. I livelli stessi sono contraddistinti da vari motivi intesi a rendere la struttura di gioco più variata ed esteticamente gradevole. Il secondo livello, per esempio, vede il nostro roditore alato usare uno snowboard per compiere le sue eroiche imprese in uno scenario all'insegna della neve, mentre il settimo livello è una traversata sopra il tetto di un treno in corsa, durante la quale Aero deve prendere a capocciate i conducenti. Ma il migliore di tutti è il quarto livello: una sconvolgente concentrazione di tutti i simboli della gioventù degli anni 70, con juke-box assassini e altre diavolerie che sembrano uscite da **La Febbre Del Sabato Sera.** Oltre ai livelli a tema, **Aero 2** presenta anche una buona quantità di oggetti stravaganti in cui il pipistrello s'imbatte lungo il cammino. Fra questi, sono da segnalare i numerosi e differenti metodi di trasporto, come cannoni giganti, rotelle mobili che proiettano Aero nel cielo e corde da campana che oscillano mediante lo spostamento del joypad direzionale da destra a sinistra. E se questo tutto ciò non bastasse ad appagare le aspettative dei patiti di platform, c'è pure un simpatico bonus game nel quale Ektor (la nemesi suprema di Aero nel gioco precedente) tenta la sorte in una sorta di "gioco dei tre bicchieri". A questo piacevole intervallo si accede quando Aero riesce a raccogliere le quattro lettere del suo nome, nascoste in punti imprecisati del percorso. Tutte le novità finora elencate, però, non interessano solo la struttura dei livelli, ma anche lo stesso protagonista, che in questo nuovo episodio può eseguire, una volta in volo, delle mosse tanto inedite quanto micidiali, come spirali in verticale, a zig-zag e scivolate.

COMMENTO

Negli ultimi tempi, la Sunsoft si è fatta una buona reputazione grazie a titoli piattaformici di livello superiore alla media come il primo **Aero The Acrobat** e **Zero The Kamikaze Squirrel**. **Aero 2** aveva dunque tutte le carte in regola per avere successo. Ma sebbene offra una notevole dose di divertimento e sia molto giocabile, questo sequel lascia molto a desiderare sul versante dell'originalità. Non fosse stato per questa manchevolezza, **Aero 2** avrebbe probabilmente meritato l'inserimento fra i classici del platform. Bisogna comunque dire che il gioco è sempre molto godibile e ricco di trovate stimolanti. Anche il livello di difficoltà è ben calibrato: gli esperti del genere potrebbero forse trovarlo un pochino basso, ma per chi non si nutre di solo platform è l'ideale. In definitiva, se cercate disperatamente un nuovo platform e volete comprarne uno subito, potreste fare acquisti peggiori di questo, ma in caso contrario è meglio che risparmiate i soldi per qualcosa di meno trito.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
SUNSOFT

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84
▲ Ottime animazioni e un mucchio di sprite accattivanti
▼ Fondali un po' monotoni

SONORO 75
▲ Numerosi motivetti festosi
▼ Effetti di routine

GIOCABILITÀ 80
▲ Un gioco scorrevole, in grado di sollazzare chiunque lo provi

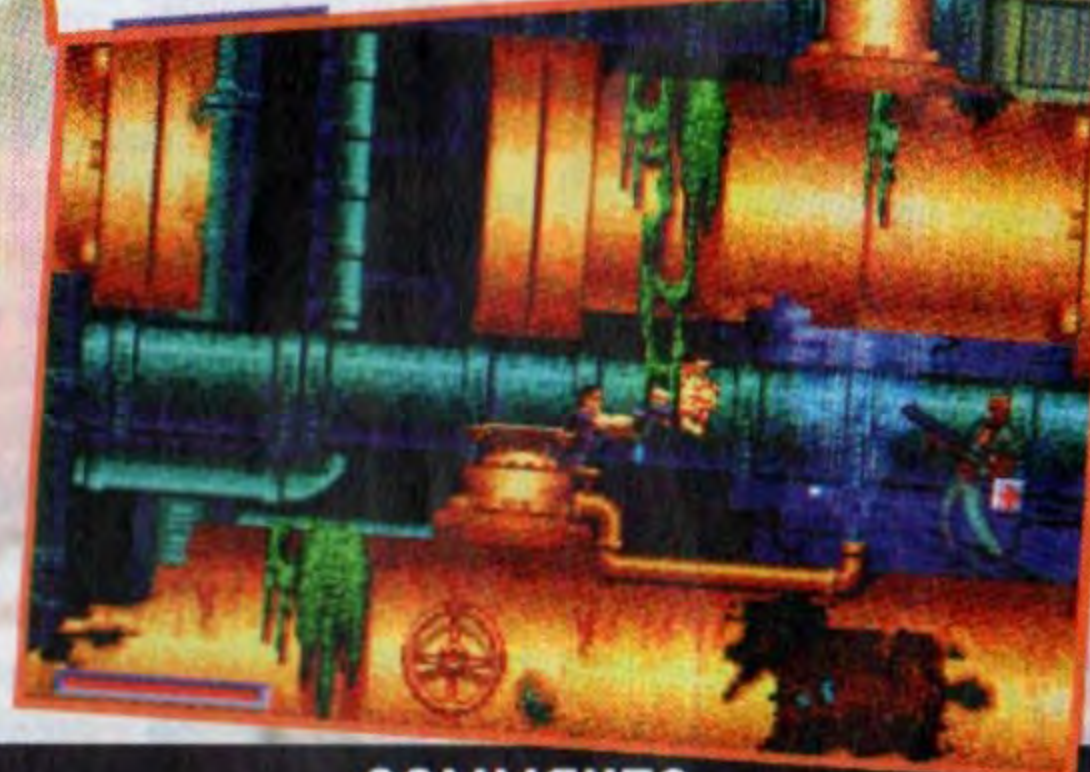
LONGEVITÀ 78
▲ Nel complesso, **Aero 2** non manca di stimoli e vanta pure una notevole quantità di cose bizzarre e di stanze segrete
▼ Ma una volta completato, di incentivi a continuare ne restano pochi

GLOBALE 79
Un platform di buona fattura ma non molto originale, indicato solo ai fanatici del genere

DEMOLITION MAN

Corre l'anno 2032. Quella che un tempo conoscevamo come Los Angeles è diventata San Angeles (radicale come modifica, vero?), le rivolte delle comunità di colore sono storia antica e la gente "lo fa" con un sistema ancora più sicuro (possiamo scriverlo in una rivista di videogiochi? Massì...): la Realtà Virtuale! In questo triste mondo, attraverso "i corridoi infiniti del tempo" approda un sinistro criminale con capelli a spazzola tinti di biondo, bicipiti da far paura, l'intenzione di fare un gran casino e, dulcis in fundo, la faccia di Wesley Snipes. Mentre questo campione di furfanteria comincia la sua opera di distruzione, le autorità cittadine liberano John Spartan, un poliziotto sbattuto decenni prima in una gattabuia criogenica per aver causato, anche se involontariamente, la morte di alcuni ostaggi, e lo spediscono alle calcagna di Snipes con un solo ordine: "trovalo e uccidilo!"
Tutto questo nel film **Demolition Man**, opera prima del regista milanese Marco Brambilla ed ennesima vetrina per le doti interpretative dei muscoli di Sylvester Stallone, ma anche nella sequenza introduttiva dell'omonimo derivato videoludico targato un tempo Virgin ed ora Acclaim.

EROISMO SPARTANO

La dinamicità dello sprite di Spartan traspare chiaramente fin dall'inizio del gioco. Non appena si dà il via alla partita, infatti, lo vediamo saltare da un elicottero con l'ausilio di una corda elastica, solcare il cielo a grande velocità e avanzare, una mano per volta, lungo cavi sottili. Per non parlare delle scalette chilometriche e delle piattaforme in posizione precaria su cui transita! Ad ogni modo, il nostro indomito personaggio riesce sempre a tenere una mano libera... libera di afferrare la pistola, s'intende. Capito quanto gagliardo è lo sprite che dovreste controllare? Bene, allora si può passare a esaminare l'ambiente in cui si muove. La prima cosa che salta all'occhio è la somiglianza delle aree piattaformiche con quelle di **Judge Dredd** e **Earthworm Jim.** Oltre a queste, però, **Demolition Man** presenta anche delle sezioni inquadrate dall'alto con un metodo di controllo e una struttura di gioco peculiari. La prima di tali sezioni è ambientata nel prestigioso museo municipale, dove alcuni turisti sono tenuti in ostaggio dai cattivi; qui è possibile dilettarsi a crivellare di proiettili i dipinti per trovare, eventualmente, qualche power-up. Fra le altre fasi del gioco, è da segnalare quella in cui Spartan esercita le sue sanguinose funzioni correndo lungo il tetto di un treno in corsa.

COMMENTO

E' improbabile che il videogame di **Demolition Man** faccia ancora battere all'impazzata i cuori dei lettori interessati (il film stesso non era poi 'sto granché); tuttavia questo prodotto, una volta visto nella sua vera essenza (quella di un mix fra un platform e uno sparatutto), risulta veramente valido. Forse non è molto originale, ma in compenso è ricco di azione, ritmo, belle immagini, tocchi di classe (esempio, i cartelloni al neon che vengono sforacchiati dai proiettili) e, dulcis in fundo, giocabilità. Direi insomma che ci troviamo di fronte a un gioco che può reggere abbastanza bene il confronto con **Judge Dredd**, il che è un ironia se si tiene presente che quest'ultimo è proprio il titolo su cui la Acclaim conta per conquistare il mercato in questo periodo...

Fabio

DEMOLITION MAN

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	ITALIANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 84
▲ Suggestiva, con sagome avvolte nel buio, sprazzi di luce, sprite ben disegnati e un ottimo scrolling
▲ Troppa oscurità in alcuni punti

SONORO 83
▲ Belle campionature, gemiti di sofferenza convincenti e un commento musicale all'altezza delle immagini
▼ Quest'ultimo, però, non è il massimo dell'originalità

GIOCABILITÀ 86
▲ Qui si va dritto al sodo (cioè ammazzare a tutto spiano) senza tante storie e soprattutto senza complicazioni di carattere gestionale
▼ La struttura di gioco è troppo elementare e non è molto originale

LONGEVITÀ 82
▲ I boss sono scaltri, i "continue" misurati e le cose da fare e da vedere non mancano

GLOBALE 85
Un buon shoot' em up, perfettamente in grado di competere con **Judge Dredd**. Un gioco di pura evasione, proprio come il film

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Race Drivin'

Chi fra voi non ricorda il mitico **Race Drivin'** dell'Atari, uno dei primi simulatori di guida in 3D? Di tempo ne è passato parecchio, ma a quanto pare nell'animo dei programmatori è rimasta abbastanza nostalgia da riesumare il vecchio coin-op (per altro già approdato in versione casalinga alcuni anni or sono) e "upgradarlo" in una versione a 32-bit con tanto di texture mapping, assente all'epoca. Comunque, anche se la versione Saturn di **Race Drivin'** è migliore dell'originale esteticamente, purtroppo non si può dire che renda giustizia alla macchina sulla quale è stata convertita, anzi...

Differenze sotto il profilo grafico dunque, ma non solo. **Race Drivin'** annovera ora due differenti modi di gioco, ognuno dei quali vanta al proprio interno tre diversi circuiti di difficoltà crescente. L'opzione Arcade vi porterà sul Super Stunt Circuit con i famigerati "giri della morte", sull'Autocross Circuit e sull'Original Circuit con ponti sospesi e via dicendo. Selezionando il Real Mode invece è possibile scegliere se gareggiare sulla Rainbow Road fiancheggiando immense cascate, sul Windy Forest Circuit, brevissimo ma pieno di curve decisamente ardue, oppure sull'Old Sun Dawn fra strade con pendenze vertiginose e salti spropositati. Una volta portato a termine in maniera corretta (senza cioè incorrere in incidenti o uscite di strada) ogni singolo circuito potrete entrare a gareggiare nel Championship, correndo sempre sugli stessi circuito, ma con avversari diversi e decisamente meglio preparati. Nel menù principale potrete scegliere anche il tipo di cambio (manuale, automatico e semi -automatico) e il veicolo con cui gareggiare fra un set di otto mezzi. La gamma di veicoli proposti è davvero assurda: tralasciando la solita macchina sportiva clonata dalla Delta e i bolidi simil-Countach, potrete guidare la mitica decappottabile di Arsenio Lupin o l'ottimo ApeCar della Piaggio (che, detto fra noi, è il mezzo con il migliore grip e raggiunge i duecento orari!).

COMMENTO

Race Drivin' mi ha lasciato alquanto basito: certo, la versione originale era decisamente peggiore, ma un gioco di questa qualità non rende affatto giustizia alle potenzialità del Saturn. Graficamente ci troviamo innanzi a circuiti piattissimi e a un limitato numero di poligoni (che, per giunta appaiono e scompaiono improvvisamente) senza contare che molte volte il senso di profondità delle strade risulta distorto. Sorvoliamo sull'ingiudicabile sonoro per passare alla giocabilità, altrettanto pessima: curvare è impossibile a meno che non viaggiate al di sotto dei 30 Km/h, pigiare il freno corrisponde invece a fermarsi circa 200 metri più avanti e le due visuali esterne sono alquanto inutili. Difficile trovare elementi positivi all'interno di questa conversione, forse proprio perché non ce ne sono...

Char

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

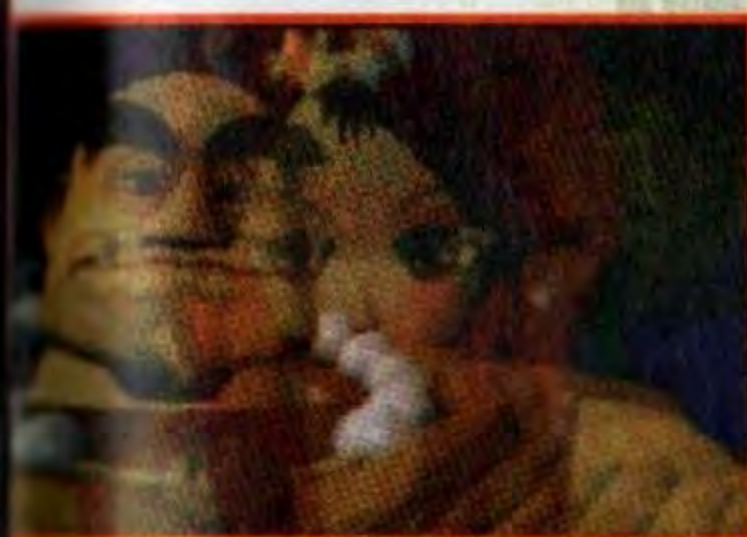
GRAFICA 45
▲ Migliore dell'originale...
▼ ...ma i poligoni che vanno e vengono e i continui rallentamenti sono davvero fastidiosi

SONORO 39
▼ La più economica tra le pianole Bontempi saprebbe sicuramente fare molto meglio

GIOCABILITÀ 47
▼ Ingiocabile. Sterzare è un compito troppo arduo se superate i 30 Km/h

LONGEVITÀ 47
▲ Discreto numero di piste e veicoli...
▼ ...ma la realizzazione oscena e l'assurda monotonia fanno scemare in men che non si dica il già scarso interesse

GLOBALE 45
Migliore del coin-op, ma una conversione di questo livello su un Saturn è davvero inutile

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Riglordsaga

Riglord Saga è, probabilmente, uno dei giochi di ruolo più attesi dell'ultimo periodo, soprattutto per la parte grafica, sicuramente rimarchevole. L'azione si svolge infatti prevalentemente con prospettiva isometrica, ma il giocatore è in grado di intervenire a piacimento sull'inquadratura, zoomando su un determinato gruppo di personaggi, scegliendo una visuale orizzontale oppure in soggettiva (alla **Doom**).

Il paesaggio è un vero e proprio spettacolo grafico: la sensazione del 3D è forte e numerosi colpi variano in considerazione delle caratteristiche di questo ultimo. E' possibile fruire di una mappa "grigliata" di tutto il territorio e della singola area che state perlustrando: in questo modo avrete precise indicazioni sulle caratteristiche del terreno.

Il set iniziale di personaggi a vostra disposizione è composto di quattro unità: Arthur, guerriero medievale che possiede caratteristiche di forza, agilità ed intelligenza perfettamente calibrate, Elise, una maga, Hector, un simpatico vecchino dotato di arco e frecce, e Shishimaru, una tigre dalle sembianze umane dotata di una forza straordinaria ed abile nel combattimento corpo a corpo. Ad inizio gioco potrete customizzare ognuno dei quattro giocatori e prendere visione del loro status e delle caratteristiche di base che li contraddistinguono: naturalmente tutta la parte testuale è in perfetto giapponese... Ai quattro simpatici personaggi si andranno via via unendo altri figuri, alcuni dei quali reclutati direttamente dalle fila avversarie.

Il metodo con cui spostarsi sulla mappa di gioco è quello indiretto ovvero tramite icone, modulo caratteristico di tutti i giochi di ruolo puri. Anche il sistema degli scontri diretti è gestito tramite icone: fate avanzare il personaggio verso l'avversario, operate la scelta dell'attacco a voi più congeniale anche in considerazione dell'area che è in grado di coprire, selezionate le icone relative e il gioco è fatto. L'unico intoppo sta proprio nel non sempre rendersi conto di ciò che significano tutte le varie icone e nella comprensione del testo e delle varie opzioni, praticamente fondamentali per riuscire ad addentrarsi nel gioco. Aaah, questi nipponici...

COMMENTO

I giapponesi hanno uno strano concetto dei giochi di ruolo: alcuni sono un interessante connubio di strategia e azione e danno molto spazio al giocatore (**Chrono Trigger** e **Secret of Mana** per Super Nes ne sono un classico esempio); in altri, decisamente più radicali, la strategia riveste un ruolo di fondamentale importanza e il giocatore ha sicuramente meno libertà d'azione rispetto a caso precedente (**Fire Emblem** su tutti). **Riglord Saga** appartiene proprio a questa seconda categoria. Va da sé che in un gioco di ruolo puro la comprensione del testo è praticamente fondamentale, così come quella dell'incredibile numero di icone che vanno dal solito sfacelo di attacchi, magie, tecniche difensive ad un sacco di altre opzioni con cui customizzare i vari personaggi. Non so dunque quanto possa far piacere a un utente nostrano trovarsi innanzi alla massiccia parte testuale in giapponese dato che, per un gioco così complesso, il solito sistema "a tentativi" potrebbe risultare decisamente più scomodo che in altri titoli del genere. Per il resto **Riglord Saga** è sicuramente un titolo succulento, a partire dalle ottime colonne sonore per proseguire con la grafica davvero di livello elevato. Speriamo che la versione americana non tardi a venire.

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 89
▲ Ben realizzati i personaggi e i fondali che rendono alla perfezione la sensazione 3D

SONORO 83
▲ Vari temi musicali e effetti sonori piuttosto buoni

GIOCABILITÀ 61
▲ La mole di gioco è incredibile...
▼ ...peccato che la comprensione del testo (giapponese) sia fondamentale per riuscire a proseguire

LONGEVITÀ 85
▲ La mappa di gioco è particolarmente estesa
▼ Se giocate con la versione nipponica potreste trovarvi bloccati per giorni nel medesimo punto

GLOBALE 70
Un gran gioco di ruolo penalizzato da un linguaggio inaccessibile: speriamo in una degna e soprattutto repentina conversione del testo in inglese

GREATEST NINE

Il baseball è uno sport che, oltre a essere molto popolare negli Stati Uniti (dove viene considerato il passatempo nazionale), riscuote una discreta quantità di successo anche in altre parti del mondo quali Cuba, Porto Rico, Messico e Giappone. Proprio al campionato del paese del Sol Levante è dedicato il nuovo titolo che la Sega ha appena realizzato per il Saturn, intitolato **Greatest Nine**. Una delle peculiarità di questo nuovo gioco è la grande quantità di opzioni presenti; oltre alla possibilità di selezionare un team tra tutti quelli originali che partecipano al campionato nipponico (con una piccola scheda e un'immagine digitalizzata di ogni giocatore) si è in grado di adattare alle proprie esigenze praticamente ogni aspetto del gioco. Sono presenti quattro diversi tipi di stadio, si può scegliere se giocare di giorno oppure in notturna, stabilire il line-up (l'ordine con cui i giocatori si recano in battuta) e con quale lanciatori iniziare l'incontro, ma l'opzione più spettacolare è senza dubbio quella che permette di inserire il commento di un telecronista. Ad aumentare il realismo ci pensano poi le visuali che si alternano durante la varie situazioni di gioco. I programmatori hanno inoltre tentato di rendere **Greatest Nine** un gioco abbastanza semplice da utilizzare condensando tutte le azioni più importanti in un solo tasto, il C. Premendolo infatti, a seconda della situazione i giocatori possono lanciare, battere e eseguire tutte le altre giocate fondamentali di questo sport. Unica eccezione sono i bunt e i lanci difesivi alle varie basi che devono essere eseguiti tramite una pressione contemporanea della croce direzionale e del tasto B. Il fatto che il sistema di controllo sia semplice da utilizzare non vuole però dire che il nuovo prodotto della Sega sia facile o poco curato. Ogni giocata esistente nel vero baseball è infatti presente in **Greatest Nine** e il livello tecnico delle squadre computerizzate è medio-alto.

COMMENTO

Greatest Nine poteva essere ila migliore simulazione di baseball disponibile per qualsiasi console se non fosse per un difetto abbastanza evidente e discretamente fastidioso: mentre le fasi di battuta e di lancio sono semplici da controllare e permettono di ottenere ottimi risultati sin dalle prime partite, i problemi del nuovo titolo Sega riguardano il controllo dei difensori. Questi giocatori infatti sono troppo lenti, muoverli in diagonale si rivela problematico ed è molto scomodo il metodo per cambiare il difensore. Con un po' di allenamento la situazione migliora leggermente, ma questo problema rovina pesantemente un titolo altrimenti eccezionale. Eccezionale anche perché la realizzazione tecnica, tanto nella grafica (ottimi gli sprite e le animazioni) che nel sonoro (particolarmente spettacolare grazie soprattutto all'ottima telecronaca) rendono giustizia alle notevoli capacità tecniche del Saturn. Se siete degli appassionati del baseball dotati di buona pazienza **Greatest 9** potrebbe fare al caso vostro, ma non aspettatevi un titolo privo di difetti.

End

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI: 1-2

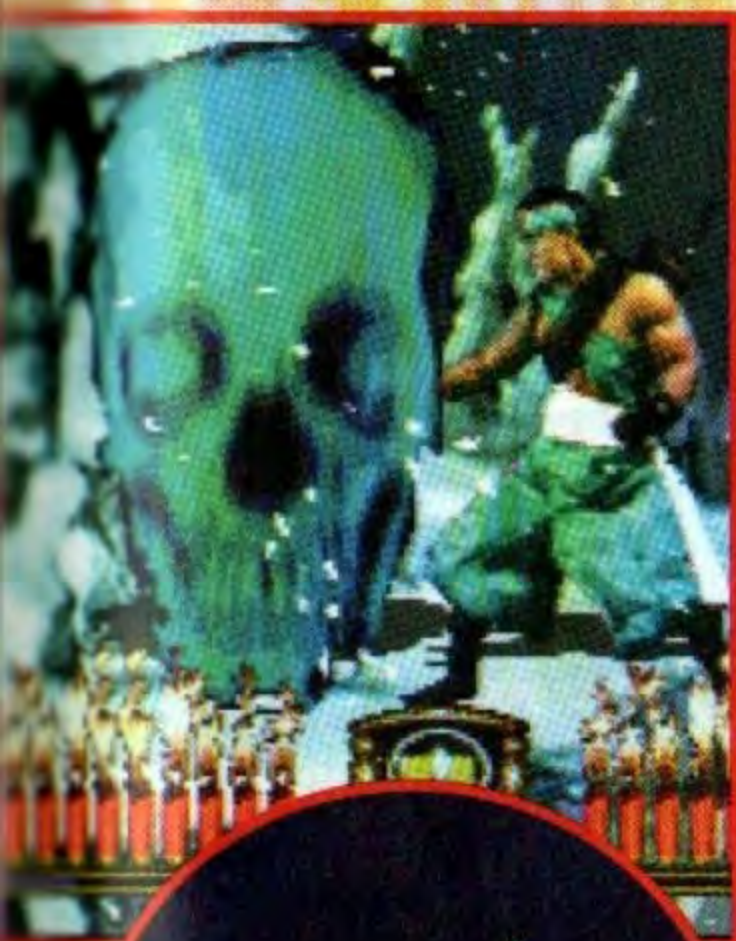
GRAFICA 91
▲ Sprite di dimensioni notevoli e ottime animazioni. Discreta la varietà di visuali

SONORO 82
▲ Gli effetti sonori sono di discreta fattura. Eccezionale il commento digitalizzato

GIOCABILITÀ 75
▲ Facile da giocare visto che tutte le azioni si eseguono con il solo tasto C
▼ Il movimento dei difensori è troppo lento e rende alcune situazioni abbastanza frustranti

LONGEVITÀ 81
▲ Garantita dalla presenza di un buon numero di squadre e dall'opzione per due giocatori

GLOBALE 77
Un buonissimo titolo che sarebbe potuto essere ancora migliore se non fosse stato per il problema riguardante la difesa

BATTLE MONSTERS

Plastilina. Grande invenzione, eh? Chiunque abbia creato la plastilina merita un incredibile riconoscimento per il servizio che ha reso non solo alla sua nazione, ma al mondo intero. Pensate solamente alle innumerevoli funzioni che può avere quest'incredibile materiale nell'industria e nel mondo dello spettacolo. Che bisogno c'è degli attori quando con la plastilina si possono creare incredibili personaggi con un costo relativamente basso? Evidentemente anche alla Naxat qualche genialoide di programmatore deve aver pensato, nel tentativo di produrre qualcosa di originale, di sfruttare questo rivoluzionario materiale per realizzare un nuovo beat'em up. Sfortunatamente, a causa di un'improvvisa carenza di plastilina, i creatori di **Battle Monsters** hanno dovuto cambiare il loro progetto originale e per creare dei nuovi lottatori hanno deciso di prendere dei poveri ignoti e di fargli indossare dei costumi ultrademenziali. Se escludiamo l'aspetto dei lottatori comunque, il nuovo titolo della Naxat non si discosta per nulla dalle decine di titoli del genere disponibili ormai su tutti i formati. Una volta selezionato il proprio personaggio e iniziato a combattere ci si accorge infatti che sono presenti tutti gli elementi tipici di questo genere (combattimento al meglio dei tre round, mosse e supermosse) e che l'assurdità dei personaggi non è stata particolarmente sfruttata per inserire qualche novità che rendesse il gioco più simpatico e interessante.

COMMENTO

Mi dispiace, ma nell'attuale mercato videoludico non c'è spazio per titoli di questo genere. OK, **Battle Monsters** ha una grafica digitalizzata più che buona, personaggi particolari e un discreto effetto di zoom, ma per quello che riguarda la giocabilità siamo veramente a livelli preistorici. L'idea di inserire dei lottatori demenziali poteva essere carina, ma non è stata per nulla sfruttata e ci troviamo quindi di fronte a personaggi assurdi e pazzeschi che utilizzano delle mosse abbastanza classiche, già viste in decine di picchiaduro. Anche se siete dei grandissimi appassionati dei picchiaduro, e non riuscite ad aspettare **Mortal Kombat 3**, evitate accuratamente **Battle Monsters** e cercate qualcosa di migliore dato che il nuovo titolo della Naxat può essere tranquillamente considerato, insieme a **Gale Racer**, a **Race Drivin'** e a **Side Pocket** come uno dei titoli più deludenti prodotti per il 32-bit di casa Sega.

CASA PRODUTTRICE
NAXAT

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 82
▲ I personaggi sono abbastanza particolari e discretamente animati
▼ Lo zoom rende alcune situazioni leggermente confuse e alcuni fondali sono mediocri

SONORO 73
▲ La musica della presentazione è di buona fattura e si adatta bene al gioco
▼ Gli effetti sonori sfigurerebbero anche su un Master System

GIOCABILITÀ 61
▲ La presenza di un buon numero di personaggi e mosse può rendere il gioco più interessante
▼ Manca di quei tocchi di classe per emergere......

LONGEVITÀ 58
▼ Dopo poche partite vi accorgerete che esistono decine di titoli migliori, e allora ripenserete a tutti i soldi che avete speso per comprarlo...

GLOBALE 59
Dal punto di vista tecnico un gioco passabile; per il resto si tratta di una vera e propria delusione da evitare accuratamente

La pallavolo non può certo considerarsi uno sport molto conosciuto nella nostra penisola. Per questo motivo mi sembra giusto fornire una serie di rapide informazioni che consentiranno a tutti gli esseri, pensanti o meno, di comprendere appieno la struttura di questo intrigantissimo sport. Sappiate dunque, cari i miei novizi, che questa bizzarra disciplina vede opposte due diverse squadre composte da sei giocatori. Lo scopo del gioco è quello di spedire una palla, più o meno grossa, al di là di una rete, facendo in modo che gli avversari non riescano ad intercettarla al volo. Ovviamente esistono anche alcune variazioni sul tema: c'è il beach volley (particolarmente apprezzato soprattutto nella versione femminile), il soccer volley e la Peteca Basca che, pur non centrando una fava con quanto detto in precedenza risulta essere una disciplina molto in voga in reda (ovviamente insieme al Brumball). Per qualche strano motivo, a noi ignoto, i ragazzi della Imagineer hanno deciso di realizzare una versione di questo sport (della pallavolo, ovviamente!) su Saturn. Per uno strano caso del destino però le cose non sembrerebbero essere andate molto bene, ma vi posso assicurare che di tutto ciò il team di sviluppo di **Virtual Volley** non ha nessuna colpa. I programmatori infatti hanno speso tutte le loro energie e concentrato la loro vena creativa nella realizzazione di un nuovo sistema per la selezione della squadra che dovrà andare alla battuta all'inizio del game. Basta con le monetine e le pagliuzze; è finalmente giunto il momento di sparasi giù un bel partitone a morra-cinese! Capirete quindi anche voi quanto un simile sforzo creativo possa deperire e svuotare di energie non uno, ma un intero gruppo di esseri umani (comprensivo di donne delle pulizie) che si sono quindi trovati costretti in seguito a "limitare" alcuni aspetti marginali di un sittale prodotto quali la giocabilità e la longevità. In sostanza **Virtual Volleyball** non è altro che una sorta di laser game nel quale tutto ciò che dovrete fare non sarà altro che premere il bottone al momento della ricezione/schiacciata dei vostri omini. A fare tutto il resto (spostamenti, salti, tuffi, ecc. ecc.) ci penserà il computer tramite una serie di sequenze animate con le quali voi non potrete assolutamente interagire. Davvero una bella bufala!

Virtual Volleyball

Virtual VOLLEYBALL

CASA PRODUTTRICE
IMAGINEER

GENERE
SPORT

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 68
▲ Le animazioni dei giocatori risultano piuttosto fluide
▼ In generale la grafica è dannatamente grezza

SONORO 72
▲ Le varie colonne sonore non sono niente male
▼ Un po' deboli invece i vari effetti

GIOCABILITÀ 50
▼ Azione: Cinque, Divertimento: Cinque, Interazione: Cinque. Mi sembra che il punteggio sia giusto, non vi pare?

LONGEVITÀ 50
▼ Ne dovreste avere di temp da buttare per passare più di un pomeriggio a giocare con questo titolo

GLOBALE 56
Brutta storia, davvero una brutta storia!

COMMENTO

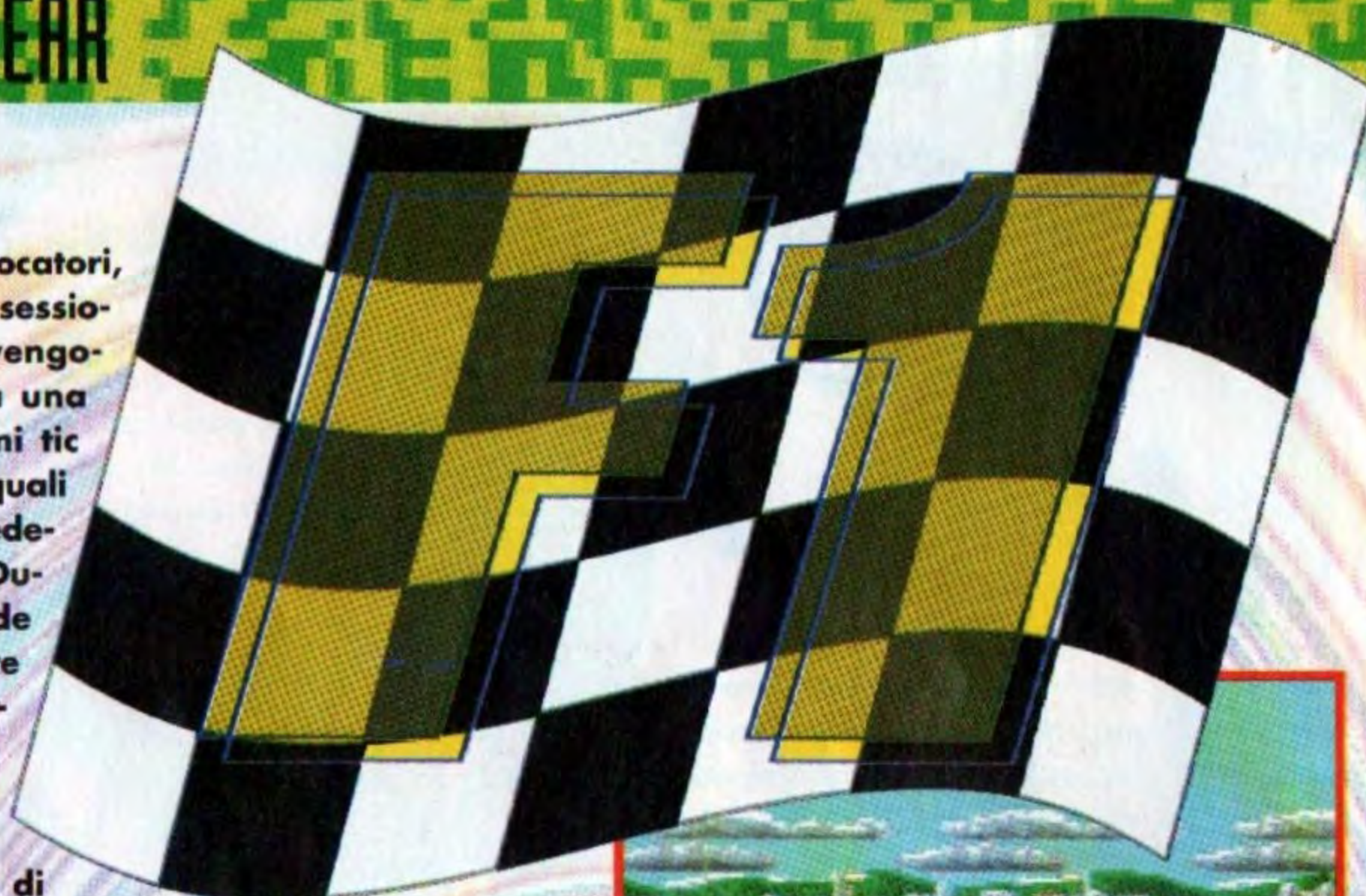
I giochi sportivi si dividono in due categorie: la prima vanta tra le sue fila quei titoli degni di essere giocati su di un sistema casalingo e con i quali si possono trascorrere ore e ore di divertimento. La seconda invece comprende tutti quei giochi che andrebbero sigillati con una bella colata di cemento e quindi dispersi in mare. Purtroppo, anche questa volta, mi tocca l'ingrato compito di informarvi che il suddetto **Virtual Volley** si avvicina maggiormente a questa seconda categoria. I programmatori della Imagineer infatti non solo non sono riusciti a ricreare lo stesso eccitamento e la stessa azione frenetica di un vero incontro di sittale disciplina, ma hanno addirittura ridotto il tutto a una serie di semplici sequenze nelle quali non dobbiamo far altro che premere un pulsante! Davvero una vergogna, e pensare che io credevo che con le nuove macchine i programmatori si sarebbero messi di impegno per cercare di creare qualcosa di nuovo e invece niente, voglia di sbattersi zero! Dove andremo mai a finire?

Shogun

F1

Alcuni videogiocatori, dopo lunghe sessioni di gioco vengono colpiti da una serie di strani tic nervosi, il più strano dei quali può essere definita "immedesimazione con il mezzo". Durante i momenti di grande tensione infatti il giocatore tenta di spingere la macchina/astronave in una direzione muovendo la testa nella direzione desiderata nel vano tentativo di influenzare l'azione sullo schermo.
Questo fatto avviene soprattutto quando ci si trova di fronte a simulazioni automobilistiche, quindi se appartenete alla categorie di persone che soffrono di questo tic vi sconsiglio di comprare il nuovo titolo della Sega oppure, se proprio volete acquistarlo, di provarlo nella calme della vostra stanzetta e non in metropolitana, a scuola o in tram. Come dice il nome stesso infatti **F1** è un gioco in cui viene simulato il campionato del mondo di automobilismo. Nei panni di un pilota di Formula 1 (a voi scegliere il vostro preferito visto che sono presenti tutti i nomi originali) dovrete cercare di ottenere il maggior numero di punti possibili nelle sedici gare che compongono il campionato nel tentativo di laurearvi campione del mondo. E' ovviamente presente un'opzione che permette, prima di avventurarsi in una stagione completa, di allenarsi in ognuno dei tracciati per prendere dimestichezza con il sistema di controllo, ma purtroppo manca la possibilità di giocare in due, opzione che avrebbe senza dubbio reso **F1** più divertente e giocabile.

SELECT TRACK
MONACO BRAZIL
JAPAN ENGLAND
FRANCE CANADA
GERMANY SPAIN

F1-94

COMMENTO

F1 per Game Gear, purtroppo, è un titolo abbastanza deludente. Alle carenze tecniche (lo scrolling che, anche se fluido, non raggiunge mai velocità notevoli, la grafica dei fondali veramente povera e un sonoro pietoso) si devono infatti sommare dei difetti strutturali. Il controllo della macchina è infatti troppo semplice e utilizzando due o tre trucchetti è possibile vincere abbastanza facilmente tutte le gare. Non è certamente questo il tipo di giochi adatto per una console portatile ma, se proprio cercate qualcosa di simile **Sonic Drift 2** potrebbe fare al caso vostro (ci sarebbe anche **Micro Machines 2**, che è però completamente diverso come struttura). Se volete un consiglio comunque, se state cercando un nuovo gioco per il portatile di casa Sega, evitate il qui presente **F1** e comprate **Jungle Strike**, un titolo veramente favoloso.

Erdo

CASA PRODUTTRICE	GENERE	DISTRIBUZIONE	VERSIONE	NUMERO GIOCATORI
SEGA	CORSA	IMPORTAZIONE	AMERICANA	1

GRAFICA 77
▲ La sensazione di velocità è discreta
▼ I fondali sono abbastanza poveri di particolari e troppo simili tra loro

SONORO 52
▼ Difficilmente i programmatori avrebbero potuto inserire musiche ed effetti peggiori

GIOCABILITÀ 66
▲ Inizialmente il gioco può risultare divertente
▼ È abbastanza facile imparare metodi per vincere quasi sempre

LONGEVITÀ 58
▼ Difficilmente ci giocherete per più di una settimana

GLOBALE 60
Una conversione che non riesce a mantenere lo stesso livello qualitativo dell'originale. Evitatelo anche se siete appassionati di questo genere di giochi

Se pensate che camminare per la strada sia pericoloso di questi tempi, dovreste provare a farlo nella Terra del futuro, dove il gioco sotto esame è ambientato. In questo ipotetico avvenire, una gigantesca meteora si è schiantata sul verde Pianeta modificandone in modo radicale l'aspetto, privandola di molte forme di vita e, quel che è peggio, risvegliando sette imponenti creature preistoriche appartenenti alla famiglia dei dinosauri. Gli esseri umani rimasti in vita, chissà perché, venerano questi emuli di Godzilla, i quali passano la maggior parte del tempo a contendersi con la forza il dominio del pianeta, da loro chiamato 'Urth'. Questa, dunque, è la trama che fa da sfondo al gioco. Quanto a quest'ultimo, si tratta di una conversione del coin-op **Primal Rage**, un picchiaduro a tema giurassico che vede i giocatori selezionare uno dei succitati dinosauri (si va da un allosauro sputa-fuoco ad una scimmia primordiale munita di una micidiale forma di vomito) e, con esso, seminare morte e distruzione nei nuovi continenti del mondo. Ma non aspettatevi di fare tutto questo casino senza incontrare un po' di resistenza! Dovrete infatti affrontare cose sgradevoli come 'il soffio incendiario', 'il morso alla giugulare', 'la craniata spaccacervello' e la solita 'chiappettata volante', il tutto per gentile concessione dei lucertoloni rivali.

"Aaaaaagahagahaaaarrrraagrgh!" - "A chi hai detto Aaaaaagahagahaaaarrrraagrgh?"...

IL MUCCHIO SELVAGGIO

Signore e signori, i vostri commensali...

ARMADON
Un Tristagasauroto-po color castano con un grugno cornuto. E' molto feroce.

TALON
Un Dienonychus dotato di ganasce a dir poco impressionanti.

BLIZZARD
Questa bestiolina ha un alito semplicemente infernale.

CHAOS
Un dinosauro il cui nome è tutto un programma. Vedere per credere.

SAURON
Un T-Rex dall'ugola micidiale. Roba da nascondersi e chiamare la mamma.

DIABLO
La sua prerogativa è di vomitare fuoco e fiamme, preferibilmente in faccia a qualcuno.

COMMENTO

E' bello potersi cimentare in un picchiaduro i cui protagonisti non sono, una volta tanto, i soliti duri in tenuta da arti marziali, ed è strano che nessuno abbia pensato a proporre questa innovazione un po' prima. Ciononostante, mentre mi facevo strada a suon di graffi e morsi, ho realizzato che in fin dei conti i picchiaduro migliori sono quelli che impiegano personaggi umani, o comunque dotati di braccia e gambe: code, denti affilati e rigurgiti tossici, infatti, non hanno lo stesso impatto emotivo. Priva di fronzoli, questa conversione di **Primal Rage** conserva le trovate che hanno reso l'originale ben voluto presso coloro che risentivano di overdose da **Street Fighter** e simili, ma non comprende quegli "extra" che potrebbero indurvi a continuare anche dopo aver esplorato il carattere di ciascun personaggio. Tuttavia, se l'idea di divorare il vostro avversario dopo avergli calpestato la testa vi sorride come ha sorriso a me, l'acquisto di questa cartuccia è d'obbligo..

Fabio

IL FUTURO E' NEL PASSATO

Primal Rage si apre con una complessa sequenza introduttiva che narra al giocatore di come la Terra, colpita da indicibili catastrofi naturali, finisce col ripiombare nell'era dei dinosauri. Questa suggestiva presentazione fa parte della trama che rende **Primal Rage** un picchiaduro diverso da moltissimi altri esempi del genere.

...IN THE CATACLYSMS...

OS 30 SAURON

VENGEANCE

Die Hard with a...

ARMADON 20 DIABLO

Uè tipo, ciai mica da accendere? (didascalia banale #147)

COMMENTO

Questa conversione di **Primal Rage** sfrutta abbastanza bene le potenzialità tecniche del Game Gear. E' davvero impossibile trovare motivi di lagnanze nella fattura degli sprite o nella gamma delle azioni proposta dal gioco. Tuttavia, anch'io, come Fabio, non sono privo di riserve. In particolare, mi sembra che il gioco funzioni meno bene sul Game Gear che sul Megadrive; le piccole dimensioni dell'area di gioco e la ridotta quantità di animazioni rendono questa versione meno divertente delle altre. Comunque devo ammettere che anche da "piccoli", i dinosauri di **Primal Rage** hanno fascino e simpatia da vendere.

Bio Massa

PRIMAL RAGE

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84

▲ Gli sprite dei dinosauri sono molto realistici e animati con perizia
▼ Fondali così così

SONORO 60

▲ I colpi di coda e le zompate sono acusticamente credibili
▼ Il suono dei morsi ricorda più quello di un colpo di padella da frittura, e le musiche fanno pena

GIOCABILITÀ 80

▲ I numerosi particolari accattivanti e l'insolita trama aggiungono fascino alla sanguinolenta struttura di gioco

LONGEVITÀ 73

▲ Le varie personalità dei dinosauri mantengono desta l'attenzione per non poco tempo...
▼ ...ma è un'innovazione che lascia il tempo che trova

GLOBALE 83

Un picchiaduro divertente e dotato di trovate originali... ma non tante

True Lies

Quali sono gli intendimenti didattici di un film come **True Lies?** Beh, innanzitutto quello di insegnarvi a distinguere il Bene dal Male nel classico stile americano: il Bene, stando a quanto mostra la pellicola, è rappresentato dal personaggio di Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger) e dal servizio segreto per cui lavora, mentre il Male ha i connotati del terrorista arabo Abu Aziz e dei suoi seguaci. Prova della scorrettezza dei secondi è il loro desiderio di possedere armi nucleari, da sempre appannaggio esclusivo (e legittimo) degli americani. Ma se neppure il raffinato abbigliamento che Arnie sfoggia per buona parte del film bastasse a convincervi che sta dalla parte giusta, pensate al modo in cui Aziz tratta la moglie di Tasker e al modo in cui quest'ultimo tratta gli uomini di Aziz: ambedue usano sonori ceffoni, ma chiunque schiaffeggi il volto di una man... ops, scusate... di una donna stupenda come Jamie Lee Curtis non può certo definirsi un galantuomo, non vi pare? Questa versione per Game Gear del film di James Cameron ne ripropone in piccolo l'illuminante filosofia, usando Schwarzie come il dispensatore virtuale di giustizia all'americana (cioè a dire raffiche di mitra, bombe a mano e altri radicali strumenti disciplinari) nonché l'evasore di proiettili provenienti da coloro che non condividono le sue opinioni. Il gioco utilizza, inquadrati dall'alto con un effetto "appiattente", gli scenari visti nel film, proprio come nella versione Megadrive; pertanto vediamo lo sprite di Arnie visitare interni ed esterni di un castello, di un centro commerciale e di un parco, ma senza disporre né di un cavallo (ve la ricordate la galoppata all'interno dell'hotel e fin sopra il tetto dell'edificio?), né di un equipaggiamento ad alta tecnologia, né della compagnia di Jamie Lee Curtis (sigh!). La neve e gli sciatori assassini, però, rimangono. Una delle scelte che il gioco offre è quella delle armi; l'area di gioco presenta, in alcuni punti, delle icone che una volta raccolte fruttano munizioni per una varietà di armi a fuoco rapido o ad ampio raggio d'azione, dai fucili alle famigerate mitragliette Uzi. Arnie, tuttavia, dovrà usare questo patrimonio bellico con molta cautela, giacché le strade bazzicate dai biechi agenti di Aziz sono frequentate anche da innocui civili e l'accidentale assassinio di un innocente gli costerà una bella ramanzina e, se gli omicidi ingiustificati aumenteranno, anche la rimozione dall'incarico.

COMMENTO

Il film, nonostante i suoi incredibili trucchi e le sue sbalorditive scene d'azione, non ha cambiato il volto del cinema, così come il gioco non segnerà un punto fermo nella storia del software per il Game Gear. La Beam aveva già portato il kolossal di James Cameron sul Megadrive con risultati poco brillanti, ma questa loro conversione per la console portatile della Sega è ancor meno riuscita, in quanto, pur avvalendosi delle stesse ambientazioni, non utilizza nessuno degli elementi narrativi del film. E' dunque una cartuccia con cui si può ammazzare dignitosamente il tempo nella sala d'attesa di uno studio medico, ma nulla di più. E poi, con tutti i titoli ben più validi che il Game Gear ha visto uscire recentemente...

Fabio

True Lies

CASA PRODUTTRICE: BEAM

GENERE: SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 63
▲ Molto nitida...
▼ ...ma poco dettagliata oltre che lacunosa sul versante delle animazioni e delle dimensioni degli sprite

SONORO 65
▼ Musiche di scarso rilievo ed effetti di rilievo ancora più scarso

GIOCABILITÀ 61
▲ Una struttura di gioco semplice e accessibile...
▼ **...ma anche poco stimolante**

LONGEVITÀ 53
▼ La noia si fa sentire molto presto

GLOBALE 60
Da un film tutto azione (ma niente cervello) un gioco tutto-fumo-e-niente-arrosto

WALL STREET

VENDO console **Sega Master System** con diversi giochi (**Moonwalker, Zilion Spellcaster, Sonic** ecc.) completo di cavi e joypad. La console è in ottimo stato e le cartucce sono praticamente nuove. Inoltre vendo Sega Megadrive completo di cavi e 9 giochi (**Earthworm Jim, Gunstar Heroes, Eternal Champions** ecc.).
- MARCO; Tel. 0541/775295 (ore pasti)

CERCO RPG vecchi e nuovi per Megadrive da scambiare con cassette vecchie e nuove. In particolare cerco: **Landstalker, The Immortal, Phantasy Star 3/4, Soleil, Story Of Thor**. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- FABIO; Tel. 035/460202 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive 2** con joypad a 3 pulsanti a £ 115.000. Inoltre vendo i seguenti giochi per MD: **Sonic 2** (£ 30.000), **Rugby World Cup 1995** (£ 35.000), **Pete Sampras Tennis** (£ 45.000), **SubTerrania** (£ 45.000), **Topolino Mania** (£ 50.000), **Sonic and Knuckles** (£ 55.000), **NBA Jam Tournament Edition** (£ 55.000). Tutto europeo e in ottime condizioni. Vendo anche **Game Gear** (£ 70.000) più i seguenti giochi: **Sonic The Hedgehog** (giapponese, £ 15.000), **Lucky Dime Starring Donald Duck** (giapponese, £ 20.000), **Sonic and Tails** (giapponese, £ 20.000), **Wimbledon** (£ 25.000), **Sonic 2** (£ 25.000), **NBA Jam** (£ 30.000), **Sonic Spinball** (£ 30.000), **Sonic and The Triple Trouble** (£ 30.000), **Sonic Drift** (giapponese, £ 35.000). Annuncio valido solo per Reggio Calabria e dintorni.
- SEBASTIANO MARINO, Via Caserma Borrace 17/A, 89124 Reggio Calabria; Tel. 0965/23987

VENDO Sega Game Gear + alimentatore + Columns, tutto in ottimo stato a £ 100.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce a £ 30.000 cadauna: **Wimbledon, Super Monaco GP II, NBA Jam, Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Street Fighter II, Sonic Chaos, Chuck Rock, Tazmania, Streets Of Rage, Indiana Jones And The Last Crusade, Addams Family**; o in blocco compreso il Game Gear + Columns + alimentatore a £ 550.000. Cerco **Sega 32X** europeo in buone condizioni e a prezzo vantaggioso.
- ANTONIO SANTACROCE, Via Aldo Moro 77, 71036 Lucera (FG); Tel. 0881/523140

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Captain America** (£ 25.000), **Spiderman** (£ 25.000), **Altered Beast** (£ 20.000), **Mistic Defender** (£ 20.000), **Moonwalker** (£ 20.000), **Toki** (£ 20.000), **European Club Soccer** (£ 20.000), **Two Crude Dudes** (£ 20.000), **Joe Montana Football** (£ 25.000), **Last Battle** (£ 20.000), **The Flintstones** (£ 25.000), **Chakan** (£ 20.000). Tutti completi di manuale d'istruzioni e scatola.
- CARLO OSTA, Via Spanzotto 3, 15033 Casale Monferrato (AL); Tel. 0142/71524

VENDO console **Megadrive** con dieci giochi (**Golden Axe II, Alien 3, Rock 'n' Roll Racing, Street Fighter II Special Champion Edition, Mega Bomberman, Global Gladiators, Ghouls 'n' Ghosts, Thunder Force IV, Mercs, Sonic**) più due joypad (di cui uno a sei tasti della Sega), il tutto a £ 650.000. Inoltre vendo molti numeri di **ConsoleMania, Mega Console, Game Power** e **Sonic** (un fumetto di videogames).
- ROBERTO; Tel. 0362/931545 (ore pasti, dalle 20.00 alle 22.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive europeo: **Super Street Fighter** II (£ 80.000), **Mortal Kombat** (£ 50.000), **Dragon** (£ 75.000), **Holyfield Boxing** (£ 35.000), **Altered Beast** (£ 25.000), **Golden Axe** (£ 25.000), **Alien Storm** (£ 25.000), **Knockout Boxing** (£ 25.000) (questi ultimi quattro anche in blocco a £ 80.000), **Street Fighter II SCE** (£ 50.000), **NBA Jam** (£ 45.000), **Turtles The Hyperstone Heist** (£ 45.000), **Pit Fighter** (£ 40.000), **Ghouls 'n' Ghosts** (£ 35.000). Oppure tutto in blocco a £ 580.000. Tutto in eccellenti condizioni.
- MARCO IOPPOLO, Via Monti 39, 14100 Asti (AT); Tel. 0141/274662 (ore pasti)

VENDO console **Sega Megadrive II** europea con cavi, 2 joypad, adattatore Megakey più 3 giochi (**MicroMachines 2, Eternal Champions** e **Strider**). Il tutto in perfette condizioni e con imballi originali a £ 290.000. Oppure vendo solo i giochi.
- LEONARDO BOMBIERI, Via Manzoni 2, 30037 Scorzè (VE); Tel. 041/445126

VENDO Mega 32X, perfetto, a £ 250.000. Vendo anche i seguenti giochi per 32X: **Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade** (entrambi a £ 80.000), **Doom, Metal Head** (entrambi a £ 90.000). Inoltre vendo per Megadrive: **Robocop vs Terminator, Jungle Strike, Battle Squadron, Batman Returns** e molti altri da un minimo di £ 25.000 a un massimo di £ 50.000. Prezzi trattabili.
- FABRIZIO MARCHESI, Via America 9/E, Grizzana Morandi (BO); Tel. 051/6740327

VENDO console **Sega Master System** + 2 joypad a £ 95.000. Vendo anche un control stick a £ 15.000 e 54 cartucce a £ 45.000 ciascuna.
- GIANFRANCO CAPPUCCIO, Via Bernardino Luini 22, 21016 Luino (VA); Tel. 0332/511075 (dalle 18.00 alle 20.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Sonic 1** (£ 30.000), **Streets Of Rage 1** (£ 30.000), **Out Run** (£ 30.000), **FIFA International Soccer** (£ 60.000), **Super Kick Off** (£ 40.000), **Mortal Kombat 1** (£ 40.000), **Quack Shot** (£ 30.000), **Marble Madness** (£ 30.000). Tutti in blocco a £ 250.000.
- VALERIO; Tel. 0383/896341 (dalle 18.30 alle 20.00)

VENDO/SCAMBIO console **Master System II Plus** con un joypad e con i giochi **Golden Axe, Donald Duck, Castle Of Illusion, Sonic Chaos, Alex Kidd, Space Harrier, Rescue Mission, Captain Silver, Hang On, Psychofox, The Simpsons, Mortal Kombat II**. Prezzo da concordare.
- LUDOVICO; Tel. 0174/66700

SCAMBIO cartucce per Megadrive di genere sportivo con altre dello stesso genere. Offro in cambio **Winter Challenge, Virtua Racing, FIFA International Soccer, Bio Hazard Battle**.
- MASSIMO FEDERICO, Via Monviso 32, 00048 Nettuno (Roma); Tel. 06/9888334

VENDO videogiochi per Sega Megadrive a partire da £ 15.000 esclusivamente a Bologna.
- FILIPPO; Tel. 391819 (ore pasti)

SCAMBIO/VENDO console e cassette di vario tipo a a prezzi stracciatissimi.
- GIANBATTISTA; Tel. 051/334874 (dalle 13.20 alle 14.30)

VENDO console **Megadrive + Mega CD** (USA) + **32X** (USA) anche separatamente, al prezzo di £ 1.000.000 trattabili, con giochi, accessori tutti originali ed in ottimo stato. Inoltre scambio/vendo giochi per Mega CD e 32X.
- ANDREA PICCINNO, Via Piccono della Valle, 37136 Verona; Tel. 045/8201021 (ore pasti serali)

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Altered Beast** (£ 5000), **Sword Of Vermilion** (£ 20.000), **Spider-Man** (£ 20.000), **Wonder Boy** (£ 30.000), **Sonic** (£ 10.000), **Speedball 2** (£ 40.000), **Rings Of Power** (£ 50.0007, **Batman** (£ 20.000), **Sonic 3** (£ 60.000), tutti completi di libretto d'istruzioni. Vendita anche sciolta.
- FRANCESCO SERRA, Via del Pino 5, 58040 Tatti (GR); Tel. 0566/912845 (dopo le 18.00).

NESSUNO VUOLE IL MIO VECTREX?

ATTENZIONE!!!

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
AERO THE ACROBAT 2 (MD)	7	8	8	8	8	8	7,8
BATMAN FOREVER (MD)	9	8	9	8	9	8	8,5
BATTLE MONSTERS (SS)	6	6	5	5	5	5	5,3
CLOCKWORK KNIGHT 2 (SS)	9	9	9	9	9	9	9
COMIX ZONE (MD)	9	9	8	9	9	9	8,8
DEMOLITION MAN (MD)	8	8	9	8	8	8	8,2
F1 (GG)	6	6	6	6	7	7	6,3
GREATEST NINE (SS)	8	8	8	9	8	8	8,2
MICRO MACHINES '96 T.T. (MD)	9	9	9	9	9	9	9
PRIMAL RAGE (GG)	8	9	9	8	8	8	8,3
PRIMAL RAGE (MD)	9	9	9	9	9	9	9
RACE DRIVIN' (SS)	4	3	4	4	3	4	3,7
RIGLORD SAGA (SS)	9	8	7	8	9	8	8,2
STREET FIGHTER: R.B.O.F. (SS)	7	6	7	6	7	6	6,5
TRUE LIES (GG)	6	5	7	6	6	6	6
VIRTUAL VOLLEYBALL (SS)	5	6	5	6	6	6	5,7
WEAPONLORD (MD)	8	8	7	8	8	8	7,8

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! · 9 - Totale!! · 8 - Radicale! · 7 - Cenobitico · 6 - Regolare
5 - Aspidico · 4 - Pesante... · 3 - Pericoloso... · 2 - Letale! · 1 - Marcio!!!

DAYTONA USA

Se prevedete di comprare un Saturn in questo periodo, prendete anche Daytona USA: è semplicemente il miglior gioco di guida mai realizzato. Su queste pagine, Mega Console offre un profluvio di consigli a coloro che sono disposti a spingere al massimo questo favoloso CD...

LA SCELTA DELLA VETTURA

La vettura ottimale è quella color senape (trasmissione manuale, accelerazione B, risposta ai comandi B). Comunque, se partite da zero, dovrete guadagnarvela arrivando primi nel tracciato Expert. Per fare ciò, la migliore delle vetture iniziali è quella rossa.

PARTENZA ANTICIPATA

Il trucco che andiamo a proporvi funziona con le ultime due piste che hanno le partenze da fermo. Potrebbe farvi risparmiare decimi di secondo preziosi durante l'accelerazione. Tenete premuto il tasto B (il freno) mentre le luci di partenza si accendono. Cominciate a far andare su di giri il motore fino a circa 7000 giri. Nel preciso istante in cui la luce diventa verde, mollate il freno e partirete alla stessa velocità degli altri piloti. Attenzione però a non eccedere con i giri del motore, altrimenti la tecnica farà cilecca.

ELENCO DEI TRACCIATI

777 SPEEDWAY

Il primo tracciato serve a due scopi. Il primo è di farvi prendere la mano col gioco nel caso siate dei novellini, e il secondo è di mettere alla prova i vostri nervi e la vostra padronanza della vettura una volta divenuti degli esperti. E' meno importante mettersi all'interno della pista sui rettilinei che infilare le curve dalla parte giusta.

La parte del tracciato più "amichevole" nei riguardi di chi vuole avere vita facile in questo gioco, è la corsia che porta ai box.

DINOSAUR CANYON

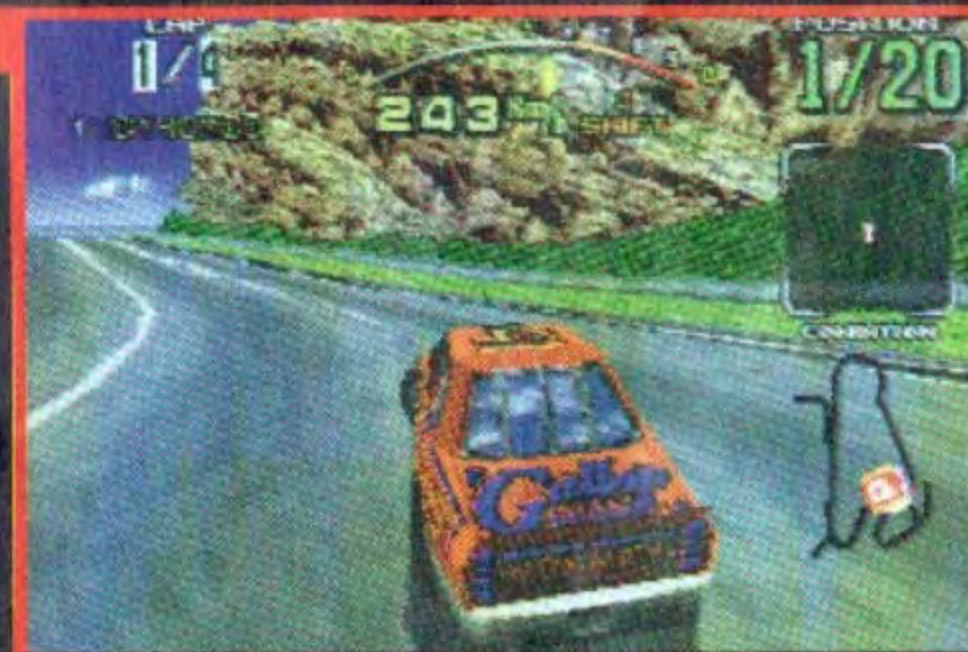
Questo tracciato è costituito da due sezioni ben distinte. C'è un lungo rettilineo in cui dovreste tenere il piede sull'acceleratore, e una serie di curve a gomito che richiedono svolte in frenata perfettamente orchestrate. Molti dei giocatori più esperti trovano che questo tracciato sia, in fondo, il più difficile da domare.

A In tutti giri, a parte nel caso della partenza lanciata, è possibile percorrere tale corsia senza essere fermati, cancellando preziosi centesimi di secondo dal tempo sul giro. Il trucco sta nel correre lungo il limite del margine destro della corsia. Mentre uscite dalla corsia dovete acquisire la posizione adatta per la curva a gomito che precede il rettilineo, e prepararvi a entrare in esso mentre percorrete la griglia di partenza.

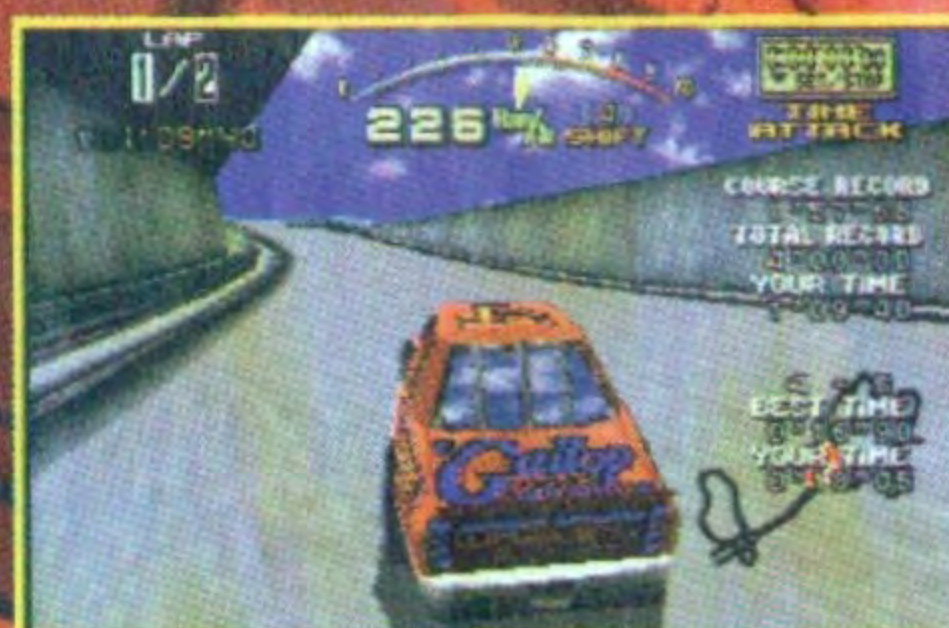
B La curva finale è l'unica parte difficile del tracciato. Per affrontarla con successo, vi consigliamo di non rallentare per infilare la curva, in quanto otterrete tempi più brevi deviando oltre la curva e proseguendo. Non vi schianterete se infilerete la curva lungo il lato interno, senza rallentare eccessivamente. La vettura color senape è decisamente la migliore per questa operazione, dato che con essa potete evitare anche una minima perdita di velocità.

A Nella parte che sta fra il punto di partenza e il tunnel, il giocatore affronta una lieve pendenza ed una curva sulla destra. Il punto migliore in cui mettersi per sorpassare in accelerazione le auto rivali, è la parete di sinistra; da questa posizione dovreste portarvi in un punto alla destra del centro della strada sotto lo striscione del checkpoint. Superato quest'ultimo, entrate in anticipo nella curva a gomito sulla sinistra che precede l'ingresso nel tunnel. Il lato destro di tale ingresso è il solo punto in cui si rischia seriamente di avere incidenti. Questa sezione, in definitiva, può essere attraversata senza dover rallentare.

B La curva sulla destra che segue al tunnel è un vero e proprio raccordo. State vicini al margine destro, scendete di velocità fino a circa 290 Km/h e, frenando leggermente, svoltate all'altezza del pilastro nel lago. L'errore che molti piloti commettono è il non ridurre ulteriormente la velocità per la successiva curva a gomito, sulla sommità del dosso. La velocità deve essere ridotta fino a circa 260 Km/h.

C La curva inclinata nota come "Brachio Curve" può essere affrontata in due modi diversi. Quello migliore è di arrivarci dalla sinistra, rallentare rapidamente a circa 255 Km/h e infilare la curva senza frenare. La seconda strategia, più rischiosa, consiste nel prenderla più larga, mantenere una velocità non inferiore ai 290 Km/h fino all'ultimo minuto e fare una brusca svolta in frenata. Se perdete il controllo per più di mezzo secondo, questa strategia fallisce rovinosamente.

D Si può dire, senza timore di esagerare, che l'ultima curva sia il punto in cui "o la va, o la spacca". Prendetela troppo larga e perderete secondi preziosi, slittate bruscamente e vi ci vorrà un'eternità per riprendere il controllo della vettura. Il nostro consiglio è di rallentare alla controllabile velocità di 280-290 Km/h, e subito dopo sterzare slittando mentre raggiungete simultaneamente quella velocità e la curva a gomito. Mentre ne uscite, sterzate di nuovo e con decisione mollando il freno per ricominciare ad accelerare.

SEA SIDE GALAXY

A Usando la partenza anticipata dovreste ottenere la 18ª o la 17ª posizione prima di raggiungere il primo checkpoint. Non c'è bisogno di rallentare mentre entrate nell'area coi cavalletti. Superate il campo stando sulla destra. Quando la strada descrive una curva a gomito a destra, fate una audace deviazione portandovi sul lato sinistro della carreggiata, poi rallentate a circa 275 Km/h e slittate lungo la carreggiata che precede il tunnel tappezzato di schermi televisivi. Dovrete opporvi alla slittata non appena entrati per affrontare la curva a sinistra che segue. Accelerate in prossimità il dosso e, superata la statua di Jeffrey, frenate con decisione nella curva, slittando a circa 250 Km/h.

B Potete permettervi di accelerare lungo la strada che attraversa il porto e, infilando il raccordo lungo il suo lato esterno dall'estrema sinistra, evitare di frenare sul fondo di essa. In compenso dovrete rallentare a circa 235 Km/h per passare il pezzo seguente. Qui potete usare una sbandata, ma deve essere lieve, dato che è molto facile perdere il controllo e finire sul prato. La svolta successiva, ossia quella nella curva di 180° che sbocca sul "pascolo di Pegaso" (Pegasus Posture), richiede assolutamente una sbandata decisa anche se dovreste affrontarla col pedale sull'acceleratore, dal momento che è in salita. All'altro capo del pascolo vi attende la facciata di una scogliera: rallentando dolcemente a 270 Km/h, dovreste riuscire a superare questo punto senza slittare.

CV Molti "esperti" pensano che la curva successiva, ossia la rampa che porta al ponte, sia la più importante del tracciato. Urtarci contro è una vera disgrazia, dato che la sezione seguente è l'unica parte liscia e dritta del circuito. Dovreste tenere premuto l'acceleratore finché non vi trovate sulla rampa che vi attende dall'altra parte. E' molto facile infilare questa curva a gomito a 315 Km/h, se si riesce a mantenere il controllo dell'auto. Accelerate finché la navetta non entra nel vostro campo visivo, dopo di che premete il freno per slittare a circa 250 Km/h, oppure decelerate dolcemente e superate la curva sterzando normalmente.

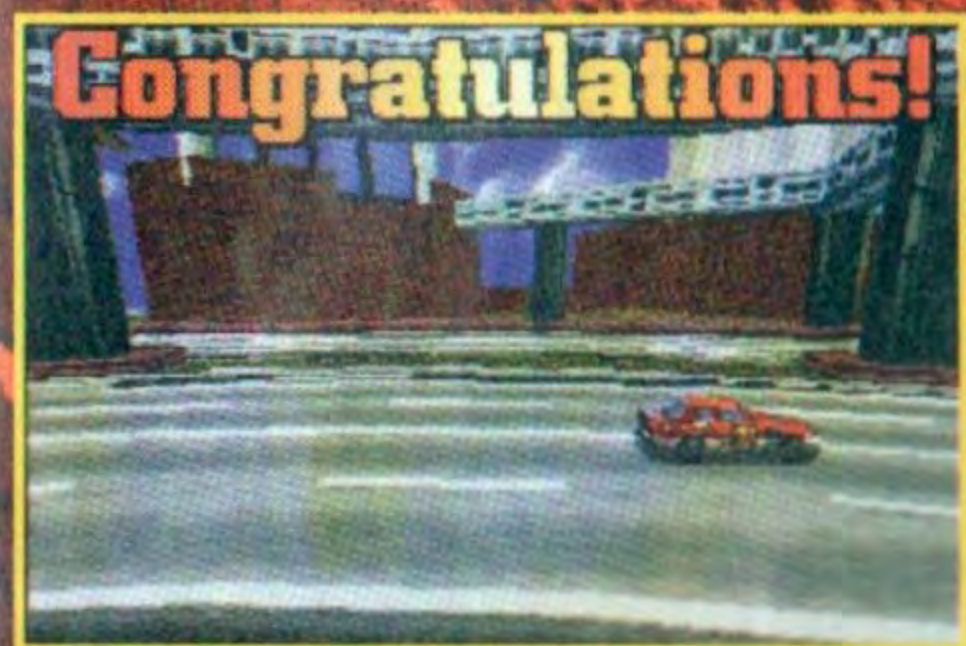
DV Il punto in cui la gara può veramente dirsi vinta o persa, è l'ultima curva tortuosa presso la nave. Siete costretti a frenare con grande anticipo fino a toccare i 230 Km/h, e inoltre affrontarla in derapata. Non cercate di affrontare questa curva a grande velocità, perché un urto può costarvi cinque secondi o anche di più.

TRUCCHI VARI

NUOVA UNITA' DI MISURA

Se preferite le miglia orarie ai Km/h, il trucco che segue vi permetterà di modificare il tachimetro. E' sufficiente tenere premuti insieme i tasti X, Y e Z sul joypad per il secondo giocatore mentre la schermata col titolo del gioco è visibile.

UMA 1

Arrivando primi in tutti i tracciati al livello normale o uno più alto, vedrete aggiungersi un cavallo al vostro parco macchine in modalità di gioco "Saturn".

UMA 2

L'ultimissima aggiunta alla scuderia è Uma 2, il piccolo rampollo dei coniugi equini che risiedono in Daytona USA! Dopo aver ottenuto Uma, andate alla schermata delle opzioni; regolate la modalità di gioco su "Endurance" e arrivate primi su ognuno dei tracciati con uno dei due cavalli. Così, la prossima volta che selezionerete la modalità di gioco "Saturn", Uma 2 sarà disponibile. Non è necessario giocare a un livello di difficoltà particolare per ottenere questo risultato, ma richiede non poco tempo!

REPLAY DALL'ALTO

Potete assistere a replay con visuale dall'alto usando la configurazione di controllo 'A', che affida ai tasti L e R il compito di cambiare la visuale. Durante i replay nella versione Time Attack, questi tasti permettono di passare da una visuale aerea ad una rasoterra.

LE INIZIALI MUSICALI

Come forse già sapete, l'inserimento di particolari iniziali nel tabellone dei record attiva la riproduzione delle musiche di sottofondo impiegate dalla Sega. Eccovi l'elenco definitivo dei brani e i giochi da cui essi provengono:

		S.C	Game Start	A.Y	Akira Stage	KAG	Maximum Power
		S.F	Opening	J.B	Jacky Stage	KAZ	BGM 1
		S.H	Main Theme	S.B	Sarah Stage	KEN	Title Demo
		SDI	System Down	PAI	Pai Stage	KOU	Title
		SHO	Sprinter	K.M	Kage Stage	M.M	Outride a crisis
		SMG	Advertise BGM	W.H	Wolf Stage	MAS	BGM 2
		T.B	Burning Point	J.M	Jeffrey Stage	MIT	Earth frame G
		TOR	Rush a Difficulty	LAU	Lau Stage	MMM	Blue Moon
A.B	Afterburner	V.F	Akira Stage	.KK	Kauchi Theme	NAG	G-LOC
E.R	Main Theme	V.R	Polygonic Continent	AKI	Advertise	NAK	Type 2
EXN	BGM A	VMO	Swords of Vermillion	ANI	Rise from your grave	OKA	?
G.F	Beyond The Galaxy	BNB	?	AO.	Name Entry	OSI	Vivacious
GLC	G-LOC	DST	Beat Away	ASA	Fanky Bomb	SAO	Break Out
GPR	Time Attack	GDA	Wilderness	DEK	Advertise	TAK	Type 3
H.O	Main Theme	TET	Tetrimix	H.S	A.HI.RU	TRS	Earth frame G
O.R	Magical Sound Shower	VFT	Lion Stage	HSB	Defeat	UME	MJ-Dance
ORS	Adventure	KOS	King Of Speed	IGA	Select	YAM	Choice
P.D	Like The Wind	LGA	Let's Go Away	ISO	Poker Face	YAN	Filthy
QTT	BGM 1	SKH	Sky High	JIM	Title	YOJ	BGM A
R.M	Soup Up	P.P	Pounding Pavement	K.T	Adv	YUI	Good! Let's Go!

MEGA

Questo mese poche ciance introduttive e pochi trucchi (tre pagine, anziché le solite sei) perché i giochi recensiti su questo numero sono tanti, le pagine sono quelle che sono e qualcosa, dunque, va sacrificato. Pazienza. Comunque, ricordate: se qualcosa non va per il verso giusto, non andate a piangere dalla mamma: aspettate buoni buoni il venerdì e, fra le 16.00 e le 18.00, telefonate al numero della nostra redazione (che non vedete in sovrimpressione, ma si trova nelle pagine del Sommario) per spiegare il vostro problema all'operatore della apposita Hot-Line, un tizio che guarda caso ha lo stesso nome che vedete sotto l'indirizzo della redazione. No, non AcuradiFabio D'Italia. Fabio D'Italia e basta! Grunt!
Ah, quasi dimenticavo: l'indirizzo a cui mandare trucchi bacucchi e i trix di **Asterix** è...

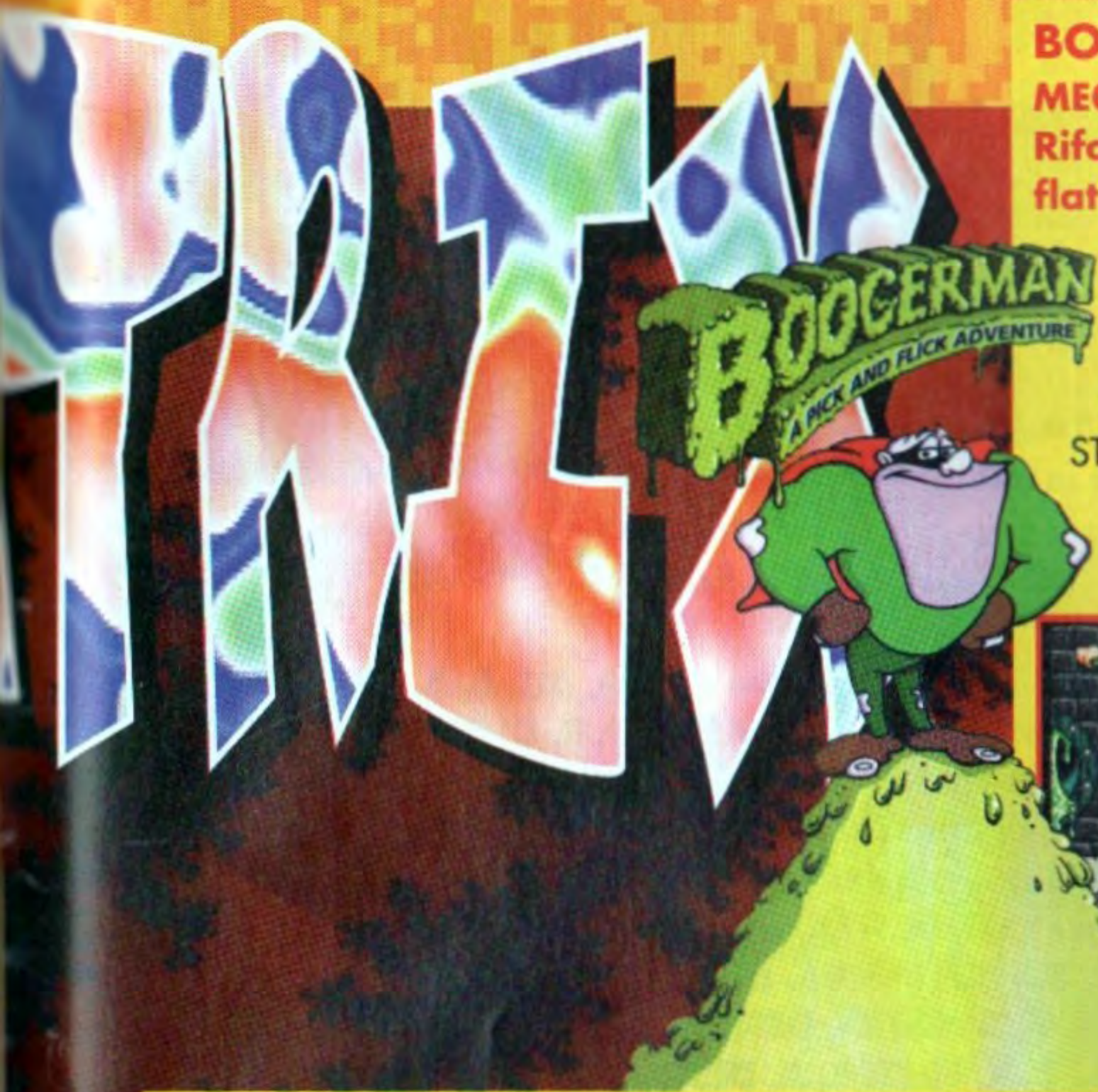
Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via XXV Aprile 37
20091 - Bresso (MI)

A cura di Fabio "Giocondo" D'Italia

RISTAR
MEGADRIVE
Un po' di Password

Per ottenere una particolare modalità di gioco chiamata "Boss Rush", in cui dovete sconfiggere soltanto i boss nel minor tempo possibile, inserite la parola MUSEUM nella schermata delle password.
Per ottenere la possibilità di selezionare qualsiasi livello, inserite la parola ILOVEU senza spazi fra le lettere.
Per ottenere un'altra inedita modalità di gioco, "Time Attack", in cui dovete completare i livelli nel minor tempo possibile, usate la parola DOFEEL.
Infine, per ottenere un "Onchi System" con opzioni inconsuete, inserite la parola MAGURO.

SKELETON KREW
MEGADRIVE
Salto di Livello

Durante la partita, inserite la pausa e, usando il joypad, scrivete la parola CULLBARDCLUB: lo schermo lampeggerà e voi potrete passare ad altri livelli tenendo premuto il tasto A e pigiando DESTRA per andare al livello seguente o SINISTRA per andare a quello precedente.

BOOGERMAN
MEGADRIVE
Rifornimento di (er...) flatulenze e caccole

Se, mentre giocate, vi ritrovate a corto di gas intestinale o caccole, inserite la pausa e premete SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, C, B, A e tornerete all'inizio del livello con gas e caccole al massimo.

BALLZ
MEGADRIVE
Più Velocità nel Doppio

Vi gusta l'idea di andare più veloci nelle partite in coppia? Allora evidenziate la scritta "1 Player" e pigiate il tasto A nove volte: questa operazione vi frutterà la modalità di gioco ultraveloce!

FLINK
MEGADRIVE
Incantesimi a Volontà e Altro Ancora

Mentre giocate, tenete premuto GIU' e poi anche START. Dopo, continuate a tenere premuto START ma mollate GIU', quindi premete DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, e vedrete apparire una nuova opzione. Selezionatela per accedere alla schermata dei cheat e scegliete di ricominciare il livello. Una volta ripartiti, avrete tutte le pergamene, tutti gli incantesimi, 50 chiavi e 50 unità di ciascun ingrediente per incantesimi. E se questo popò di roba non vi basta, abbiamo pure un elenco delle combinazioni di ingredienti che occorrono per creare detti incantesimi...

INCANTESIMO	INGREDIENTI
Piattaforma	Piuma, Occhio, Piuma
Scudo	Anello di Diamanti, TEAR, Anello d'Oro
Demone	Anello d'Oro, Specchio, Collana
Bomba Spiritica	Piuma, Anello d'Oro, Foglia
Crescita Rapida	Foglia, Piuma, Anello d'Argento
Polvere Diabolica	Foglia, Anello d'Argento, Piuma
Incantesimo Riducente	Specchio, Collana, Amuleto
Fantasma	Teschio, Dente, Radice

TOUGHMAN CONTEST
MEGADRIVE
Codici Segreti

Per usare i fantastici codici che seguono, selezionate "Restore from Password" nella schermata del "Game Setup" ed inserite la password di vostra scelta: la scritta "Cha Ching!" apparirà nella parte inferiore dello schermo e la frase "It's in the game!" verrà pronunciata come indicazione che il trucco ha funzionato. A questo punto non vi rimane che premere il tasto B per iniziare la partita e godervi i vantaggi del codice che avete scelto e ricordate che... He's back!

Energia Infinita:	MAXX
Tempo Infinito:	2LT
14 Pugni Speciali:	MRBUCKEYE
Avversario Senza Testa:	RUBE
Avversario Spettrale:	FOSTER
Avversario Basso:	WEASEL
Avversario Duro:	SUPERG
Avversario Luminoso:	NUCLEAR
Doppia Velocità:	HYPER

SKITCHIN'
MEGADRIVE
Nu-do! Nu-do! Nu-do!...

Corre voce che se si lascia il proprio uomo immobile all'inizio del gara per 17 minuti, i suoi abiti cascano a terra: noi non abbiamo avuto l'occasione di verificarlo, volete provarci voi?

BLOODSHOT
MEGADRIVE
Trucchi Vari

Guardate un po' cosa potete fare se mettete il gioco in pausa e poi inserite questi codici...

Saltare al livello successivo - SU, A, SU, A, A, GIU'
Prendere la chiave gialla - SU, SU, B, C, GIU', GIU'
Prendere la chiave rossa - GIU', GIU', B, C, SU, SU
Scorta esauriente di munizioni - B, B, B, DESTRA, GIU', SINISTRA
Scorta esauriente di ossigeno - C, C, B, A, GIU', GIU'
Combat Launcher - SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, DESTRA
Rapid Pulse - C, SU, SU, DESTRA, DESTRA, A
Lock-on Rifle - A, A, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA
Tribolt Multi - A, A, A, DESTRA, A, DESTRA
Plasma Cannon - SINISTRA, B, C, GIU', GIU', DESTRA
Ricochet Deflector - SINISTRA, DESTRA, C, A, B, DESTRA
Plasma Rifle - SU, B, SU, A, B, B
Grenade Launcher - SU, GIU', SU, DESTRA, B, C

GENERATIONS LOST
MEGADRIVE
Codici

Qualche codice a razzo...

The Temple - AGES
Generator Room - DUTU
Security Sector - WARM

METAL HEAD
32X
Nuovo Comandante

Prima di accendere il 32X, tenete premuti A, B, C e START, quindi accendete la macchina. Tenete detti tasti premuti finché non appare la schermata col titolo del gioco, quindi andate al menù delle opzioni. Scegliete l'opzione per la selezione del comandante e, voilà, eccovi un nuovo ufficiale superiore (una ragazzina, stranamente) visualizzato con grafica in stile Anime!

AFTERBURNER
32X
Opzioni Inedite

Quando appare il logo della Sega dopo l'accensione della console, premete A, C e START sui comandi per il secondo giocatore e sentirete un rumore particolare. Poi, una volta apparsa la schermata col titolo del gioco, premete A, B, C e START sui comandi per il primo giocatore: apparirà così una schermata comprendente una quantità di opzioni segrete.

STAR WARS ARCADE
32X
Trucchi Vari

Avete un joypad a 6 tasti? Beh, meglio che l'abbiate se volete usufruire dei cheat che seguono. A proposito, vedete di mettere il gioco in pausa prima di effettuarli!

- Per resettare il tempo: SINISTRA, GIU', A, C, GIU', SU
- Per ottenere il Sound Test: SU, DESTRA, SINISTRA, A, GIU', C

KB 50

KB 50

- Docile e silenzioso ma capace all'occorrenza di riprese fulminee e ridottissimi spazi d'arresto.
  Il KB 50 si guida con vero piacere: è maneggevole, stabile e sicuro; è il mezzo ideale per muoversi in piena libertà, perfettamente a suo agio sia nel traffico cittadino che nelle passeggiate in campagna.
- E' infatti equipaggiato con cerchi in lega a tre razze e pneumatici tubeless120/90-10 con disegno fuoristradistico coadiuvati da una forcella telescopica a steli rovesciati e da un monoammortizzatore, appositamente dimensionati per l'uso "forte" che questo veicolo e il suo energico motore consentono in tutte le condizioni di terreno.
- Generoso nelle dimensioni e confortevole nell'abitabilità il KB 50 offre uno spazio adeguato anche agli spilungoni senza doversi sacrificare in faticose posizioni.